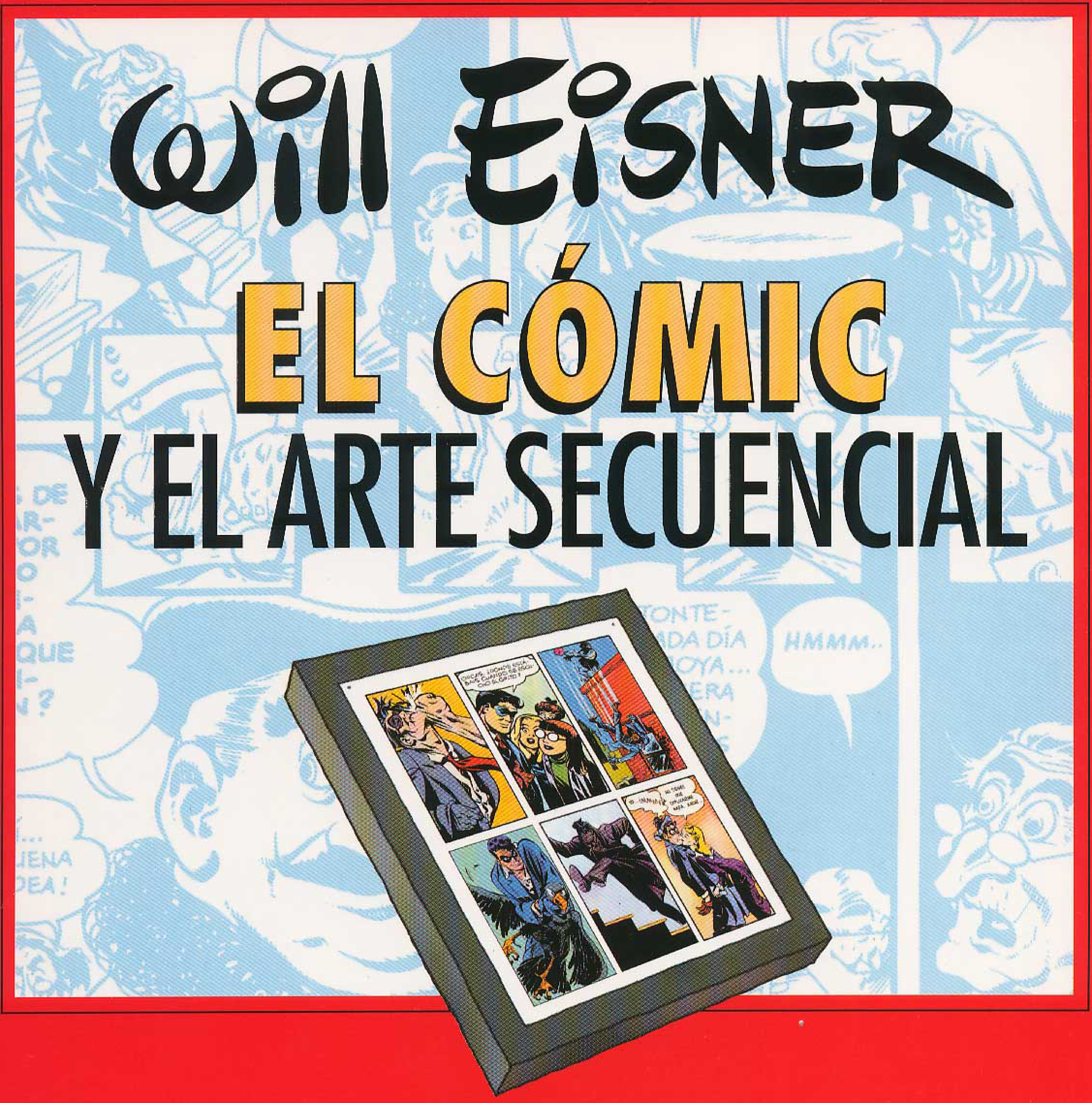
Will Eisner

EL CÓMIC Y EL ARTE SECUENCIAL



TEORÍA Y PRÁCTICA DE LA FORMA DE ARTE MÁS POPULAR DEL MUNDO

Versión ampliada con la impresión digital

NORMA Editorial

WILL EISNER

EL CÓMIC Y EL ARTE SECUENCIAL

TEORÍA Y PRÁCTICA DE LA FORMA DE ARTE MÁS POPULAR DEL MUNDO

Versión ampliada con la impresión digital

NORMA
Editorial

WILL EISNER

SUMARIO

INTRODUCCIÓN 7

CAPÍTULO 1
LOS CÓMICS COMO FORMA DE LECTURA 9

CAPÍTULO 2
LA IMAGEN 15

CAPÍTULO 3
RITMO 27

CAPÍTULO 4
LA VIÑETA 40

CAPÍTULO 5
ANATOMÍA EXPRESIVA 102

CAPÍTULO 6
LA ESCRITURA
Y EL ARTE SECUENCIAL 124

CAPÍTULO 7
APLICACIÓN
(El uso del arte secuencial) 141

CAPÍTULO 8
ENSEÑANZA/APRENDIZAJE 149

ÍNDICE 164

INTRODUCCIÓN

El objetivo de esta obra es considerar y examinar la estética propia del arte secuencial como medio creativo de expresión, materia de estudio en sí mismo y forma artística y literaria que trata de la disposición de los dibujos o las imágenes y palabras para contar una historia o escenificar una idea. Se estudia aquí en el marco de su aplicación a los *comic books* o a las tiras de prensa, que se sirven del arte secuencial en todo el mundo.

Esta antigua variedad de arte o medio de expresión se ha abierto camino en los populares álbumes y tiras cómicas, que han alcanzado una posición indiscutible en la cultura popular de este siglo. Resulta interesante observar como sólo en fechas recientes el arte secuencial ha comenzado a irrumpir como disciplina perceptible, junto al cine, del que puede considerarse precursor.

En general, y por motivos muy relacionados con el uso y la temática, el arte secuencial ha sido desdeñado, considerado indigno de serio debate. Mientras que sus principales elementos integrantes, a saber, el diseño, el dibujo, la caricatura y la escritura, han recibido consideración académica por separado, la combinación de todos ellos en un formato único se ha ganado un lugar insignificante en el mundo literario y artístico. Y creo que la culpa de que así sea la tienen tanto el profesional como el crítico.

Claro está que un interés pedagógico proporcionaría un clima más benigno para la creación de contenidos más dignos y la expansión del medio en general. Pero a menos que el cómic no se centre en historias de mayor alcance, ¿cómo pretende recibir una crítica seria e intelectual? Con un buen dibujo sin más no basta.

La premisa de la presente obra es que la naturaleza especial del arte secuencial merece una seria consideración tanto por parte del crítico como del profesional. Así lo confirman la moderna aceleración de la tecnología gráfica y el advenimiento de una época que depende en gran medida de la comunicación visual.

Esta obra fue publicada originalmente en una serie de ensayos publicados por azar en la revista *The Spirit.* Fueron fruto del curso de Arte Secuencial que impartí en la School of Visual Arts (Escuela de Artes Visuales) de la ciudad de Nueva York. Al preparar el programa de estudios para ese curso, caí en la cuenta de que, a lo largo de mi vida profesional, había estado bregando con una labor artística que exigía más habilidad e inteligencia de lo que sospechábamos mis contemporáneos y yo mismo. Tradicionalmente, la mayoría de los profesionales con los que he trabajado y hablado crean su arte de modo visceral. Son pocos los que tenían tiempo o humor para hacer un diagnóstico del medio artístico del que se servían. En general, se contentaban con mejorar su ejecución gráfica, captar la atención del público y cumplir las exigencias del mercado.

Cuando empecé a separar los complejos ingredientes, listando los elementos calificados hasta entonces como "instintivos", y a tratar de examinar los parámetros de esta forma artística, descubrí que estaba implicado en un "arte de comunicación" más que en una simple aplicación del arte.

Siempre resulta difícil consignar en su justa medida la ayuda que uno recibe en una labor de esta clase, pues parte de esa ayuda llega indirectamente. Quiero expresar mi gratitud a Tom Inge, que me animó a realizar este esfuerzo, y a Catherine Yronwode, por su generoso y considerado respaldo editorial. Y quiero dar las gracias a los cientos de estudiantes con los que tuve el placer de trabajar durante mis quince años en la School Of Visual Arts, pues gracias al enorme interés que demostraron y a sus demandas didácticas fui capaz de desarrollar la estructura de este libro.

CAPÍTULO 1

LOS CÓMICS COMO FORMA DE LECTURA

En los tiempos modernos la tira diaria de los periódicos, y más recientemente el *comic book*, suponen el grueso de la producción de arte secuencial. Sin embargo, como el potencial de este medio resulta cada vez más patente, se ha ido produciendo una mejora de la calidad tanto en su forma como en su contenido. Esto, a su vez, se ha traducido en unas bonitas publicaciones a todo color que atraen a un público más sofisticado, a la vez que los *comic books* en blanco y negro e impresos en buen papel han encontrado su grupo de incondicionales. Los cómics siguen creciendo como forma válida de lectura.

Los primeros *comic books* (aparecidos en torno a 1934) solían presentar una agrupación aleatoria de historias cortas. Hoy día, al cabo de casi 50 años, la aparición de "novelas gráficas" completas ha sacado a relucir, más que ninguna otra cosa, los parámetros de su estructura. Cuando uno examina un *comic book* en su conjunto, el despliegue de sus elementos particulares adquiere la característica de un lenguaje. El vocabulario del arte secuencial se encuentra en constante desarrollo en Estados Unidos. Desde que aparecieron las primeras tiras de prensa en los periódicos a finales del siglo XIX, esta popular forma de lectura ha contado con un público numeroso y, en particular, ha llegado a formar parte de la dieta literaria de muchos jóvenes. Los cómics se comunican en un "lenguaje" basado en una experiencia visual de la que participan tanto el profesional como el público. Se espera de los jóvenes lectores una fácil comprensión de la combinación de imagen y palabra, acompañada del tradicional desciframiento del texto. A los cómics se les puede llamar "lectura" en un sentido más amplio del que se suele entender por esta palabra.

Tom Wolf lo resumió de la siguiente manera en un artículo publicado en *Harvard Educational Review* (agosto de 1977): "En los últimos cien años, el tema de la lectura se ha vinculado exclusivamente a la capacidad de leer y escribir [...] Aprender a leer [...] ha venido a significar aprender a leer palabras [...] Ahora bien [...] poco a poco la lectura ha sido motivo de reconsideración. Las últimas investigaciones han demostrado que la lectura de palabras no es sino parte de una actividad humana mucho más amplia, que incluye el desciframiento de símbolos, la integración y organización de la información [...] En efecto, la lectura –en su sentido más amplio– puede considerarse una forma de actividad de percepción. La lectura de palabras es tan sólo una manifestación de esa actividad, pero hay muchas otras: la lectura de dibujos, mapas, diagramas, notas musicales..."

En los últimos 53 años, los dibujantes de *comic books* han venido desarrollando en su oficio la interacción de palabra e imagen. Y en el proceso han logrado, a mi parecer, un exitoso híbrido de ilustración y prosa.

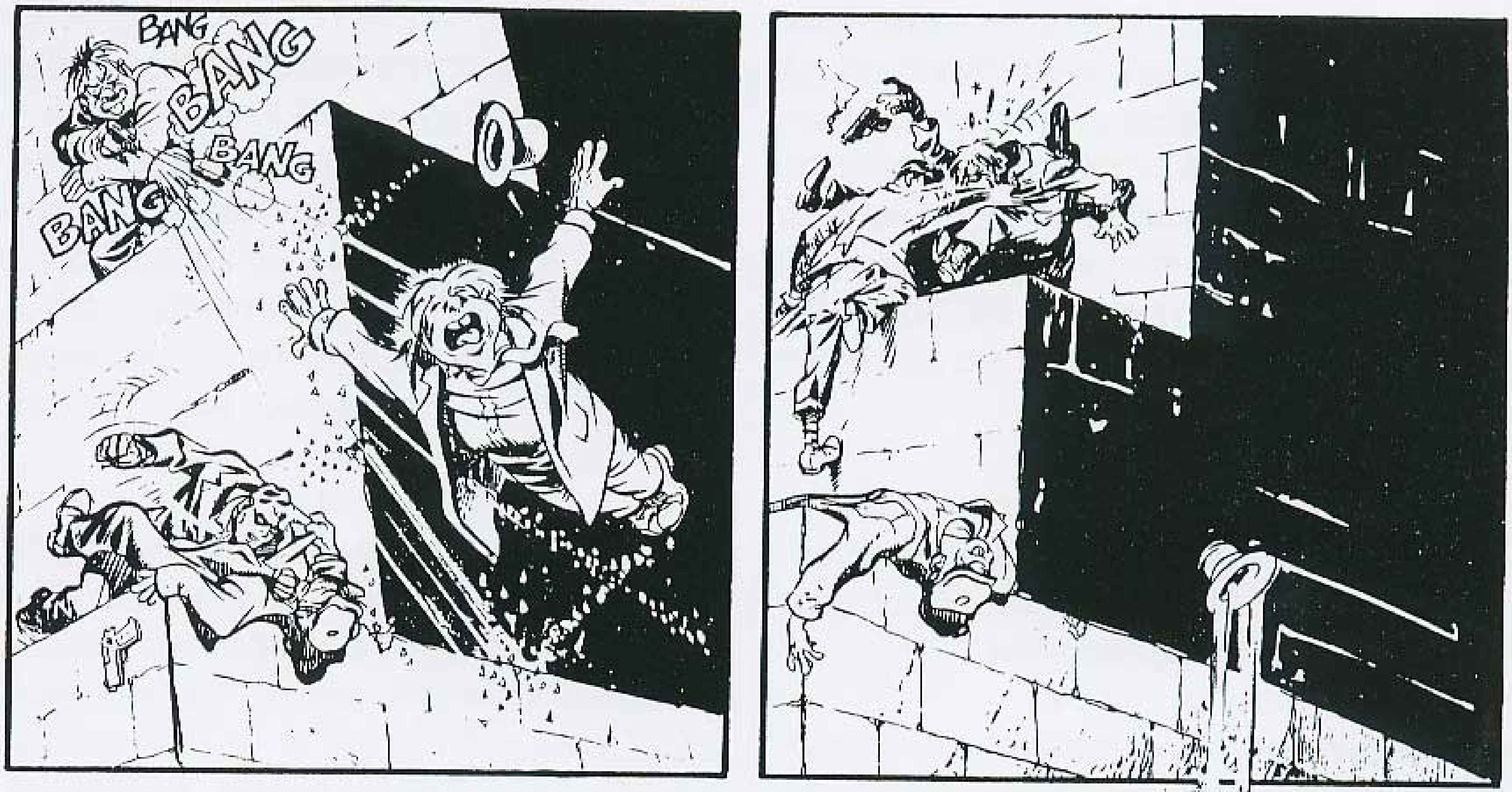
El *comic book* consiste en un montaje de palabra e imagen, y por tanto exige del lector el ejercicio de sus facultades visuales y verbales. En realidad, las particularidades del dibujo (perspectiva, simetría, pincelada) y las particularidades de la literatura (gramática, argumento, sintaxis) se superponen unas a otras. La lectura del *comic book* es un acto de doble vertiente: percepción estética y recreación intelectual.

Para concluir, la reconsideración de Wolf acerca de la lectura pone de relieve que los procesos psicológicos implicados en la visión de una palabra y una imagen son análogos. La estructura de ilustración y prosa es similar.

En su definición más básica, los cómics se sirven de una serie de imágenes repetidas y símbolos reconocibles. Cuando éstos se usan una y otra vez para dar a entender ideas similares, se convierten en un lenguaje o, si se prefiere, en una forma literaria. Y es esta aplicación disciplinada la que crea "la gramática" del arte secuencial.

Valga, a guisa de ejemplo, la última página de la historieta de Spirit titulada "La historia de Gerhard Shnobble", que narra la historia de un hombre decidido a hacer saber al mundo que puede volar, pero que resulta alcanzado por una bala perdida y se lleva su secreto a la tumba (ver página 11). En esta última página se describe la muerte de Gerhard, al ser alcanzado por una bala perdida en el transcurso de un tiroteo en una azotea. La primera viñeta muestra al lector el clímax de la historia.

Will Eisner

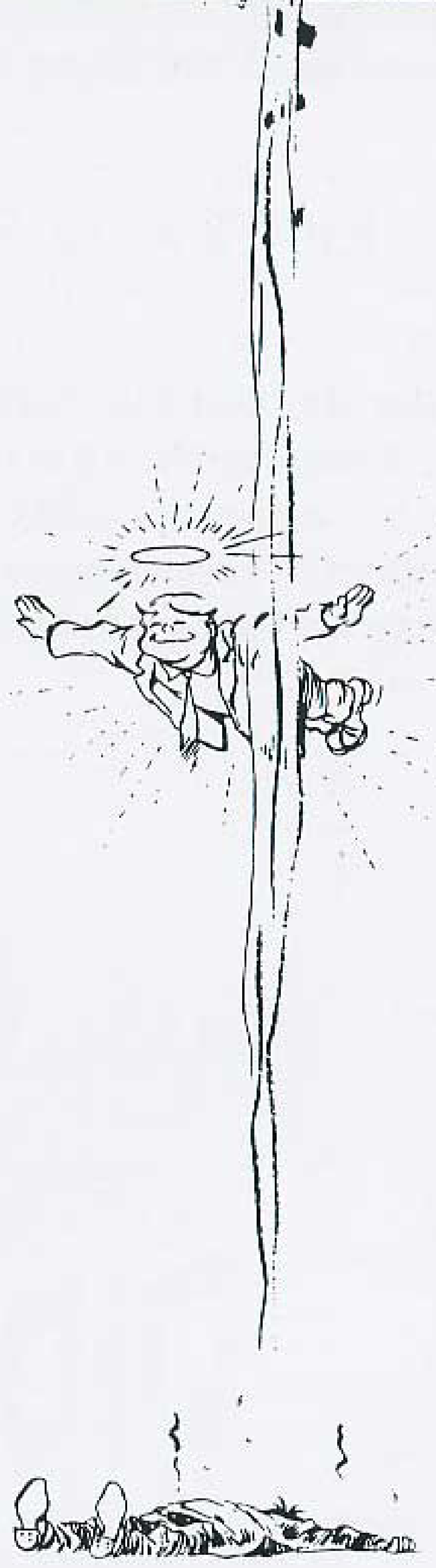


Y ASÍ... SIN VIDA...
GERHARD SHNOBBLE
ALETEÓ HACIA EL SUELO.

PERO NO LLORÉIS
POR SHNOBBLE...

DERRAMAD UNA LÁGRIMA
POR TODA LA HUMANIDAD...

PUES NI UNA SOLA
DE LAS PERSONAS QUE VIERON
CÓMO SE LLEVABAN SU CUERPO...
SUPO O LLEGÓ A IMAGINAR QUE,
AQUEL DÍA, GERHARD SHNOBBLE
HABÍA VOLADO...



La descripción de la acción de esta viñeta puede representarse como una oración. Los predicados del tiroteo y el forcejeo pertenecen a oraciones separadas. El sujeto del "tiroteo" es el bandido y Gerhard es el objeto directo. Los numerosos calificativos comprenden el adverbio "bang, bang" y los adjetivos de lenguaje visual, tales como la postura, el gesto y las muecas.

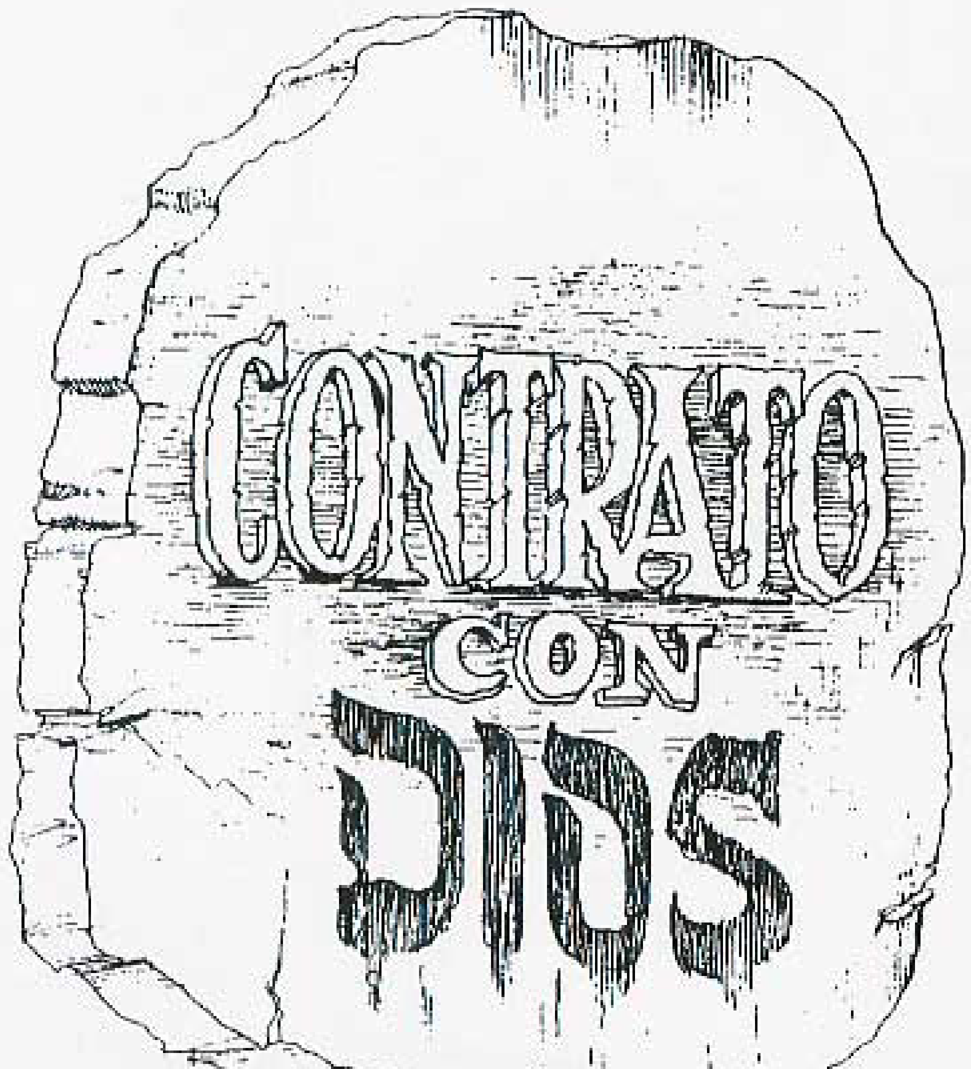
En la segunda viñeta concluye la subtrama, y de nuevo se hace uso del lenguaje corporal y de la representación gráfica para delinear los predicados.

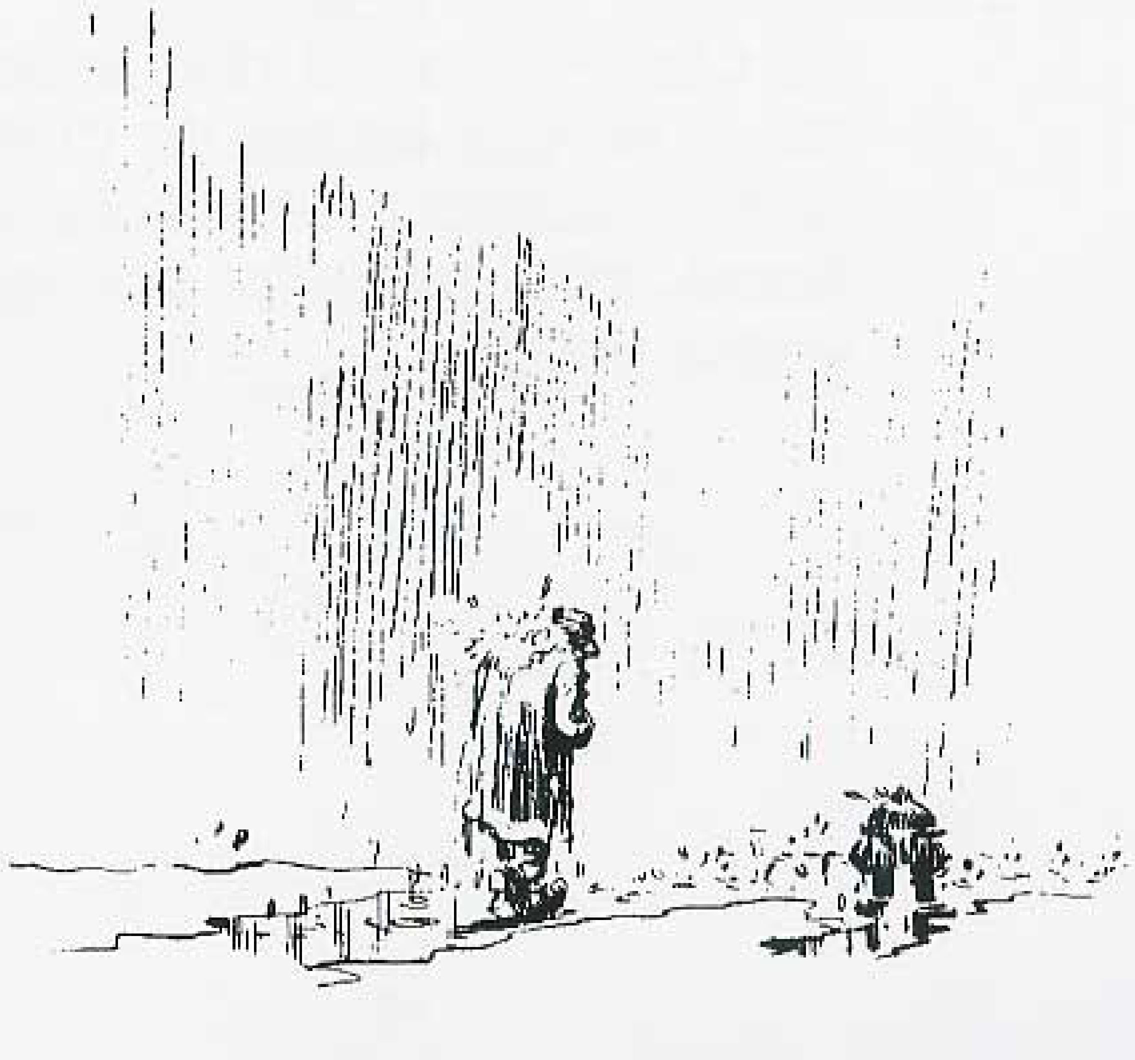
La transición final exige al lector que se aleje de la norma de lectura de izquierda a derecha. El ojo sigue la corriente de aire de arriba a abajo, sobre un nebuloso fondo, hasta dar con el cuerpo sólido del hombre que yace en el suelo, y a continuación la vista rebota hacia arriba para visualizar la nube en la que resucita Gerhard. Este movimiento hacia arriba sólo se da en la narrativa visual. El lector, tácitamente, debe servirse del conocimiento de las leyes físicas (gravedad, gases) para poder "leer" este pasaje.

El texto de acompañamiento añade pensamientos escritos a mano en un estilo consecuente con el sentir que se desprende del mensaje. El tratamiento visual de las palabras a la manera de elementos gráficos forma parte del vocabulario.

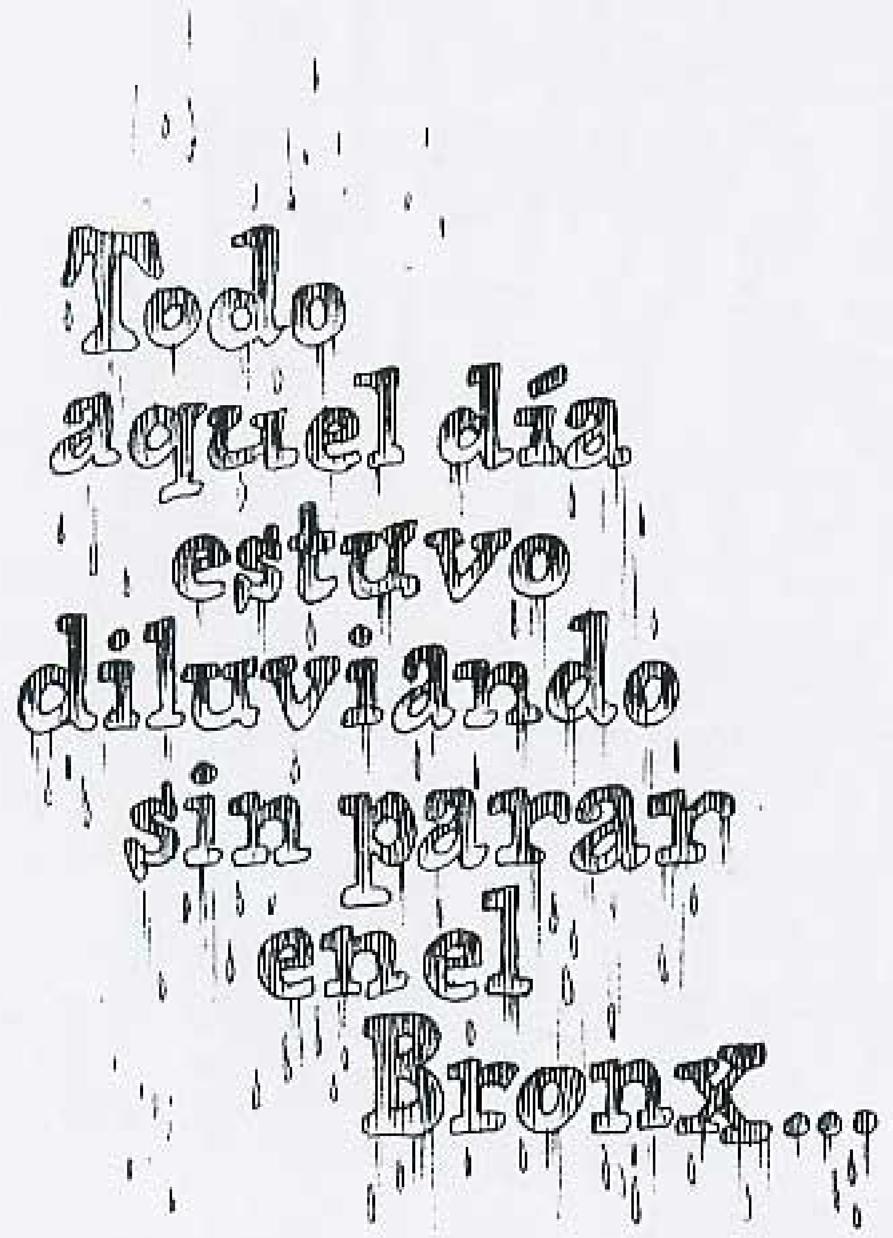
EL TEXTO SE LEE COMO UNA IMAGEN

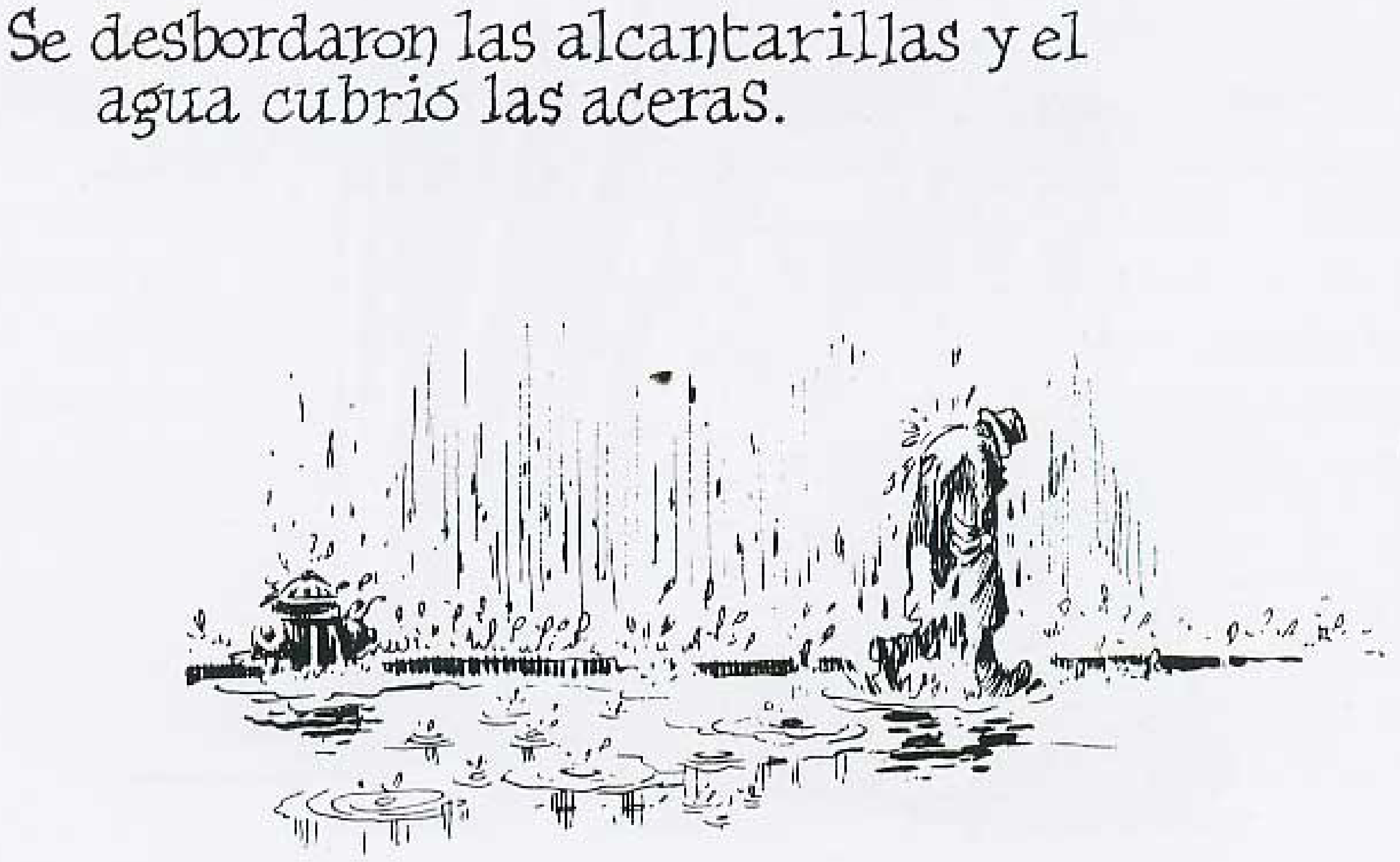
La rotulación, tratada "gráficamente" para prestar un servicio a la historia, funciona como extensión de la imagen. En este contexto, proporciona el talante, un puente narrativo y la insinuación del sonido. En el siguiente extracto de una novela gráfica, *Contrato con Dios*, el uso y tratamiento del texto como un bloque de piedra se emplea para realzar el tema del que trata la historia.





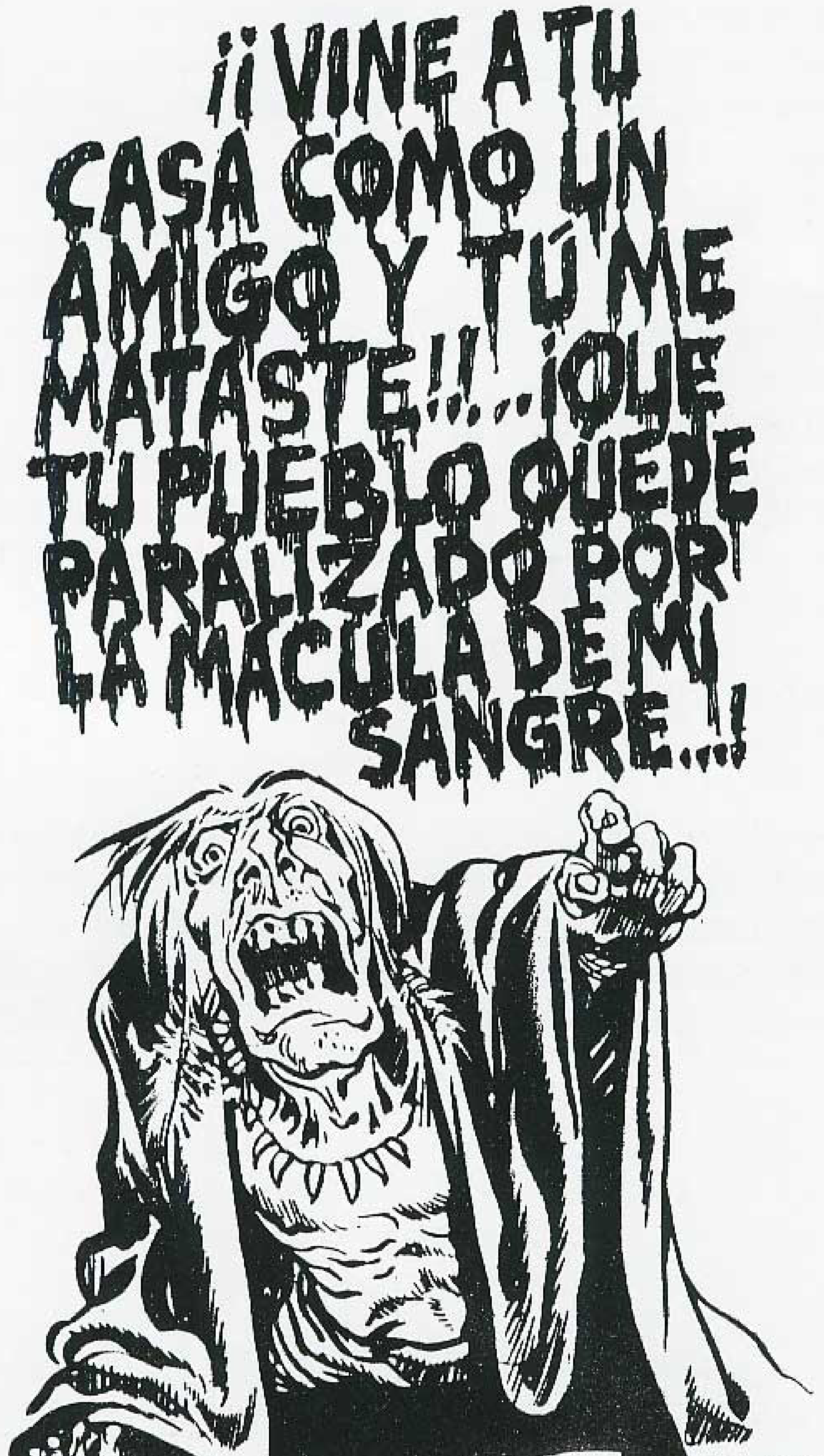
"El significado" del título se nos sugiere por medio de una tabla fácilmente reconocible. Por ejemplo, se usa una piedra –preferible a un pergamino o un papel– para dar un sentido de permanencia y evocar el reconocimiento universal de los Diez Mandamientos de Moisés en sus tablas de piedra. Hasta la mezcla de estilos de rotulación –parte en hebraico, parte en letra romana condensada– tiene como propósito reforzar esa sensación.


Todo aquel día estuvo diluviando sin parar en el Bronx...


Se desbordaron las alcantarillas y el agua cubrió las aceras.

Aquí, la rotulación se usa para reforzar al "clima". Al diseñar una tipografía que puede empaparse de agua se convierte el aspecto mecánico de la tipografía en algo que puede apoyar activamente a su entorno.

Otro ejemplo de cómo el texto, en concierto con el dibujo, puede influir su "lectura". En la siguiente página de *The Spirit's Case Book of True Ghost Stories* el diálogo, ejecutado de una forma muy concreta, llega al lector tal y como el autor quiere que suene, evocando una emoción específica y modificando la imagen.


¡¡VINE A TU CASA COMO UN AMIGO Y TÚ ME MATASTE!!!...¡QUE TU PUEBLO QUEDE PARALIZADO POR LA MACULA DE MI SANGRE...!

Compárese este tratamiento y manera de rotular con el ejemplo de la página 13. Aquí, el efecto de terror, la insinuación de la violencia (sangre) y rabia afectan directamente al texto.

CAPÍTULO 2

LA IMAGEN

Los cómics se sirven de dos importantes instrumentos de comunicación: la palabra y la imagen. Bien es cierto que esta separación es arbitraria. Sin embargo, es válida, dado que en el mundo moderno de la comunicación se las trata como disciplinas independientes. En realidad, son derivados de un mismo origen, y es en el manejo diestro de palabras e imágenes donde yace el potencial expresivo de este medio.

Esta mezcla especial de dos formas distintas no es nueva. Se ha venido experimentado con esta yuxtaposición desde tiempos remotos. La inclusión de inscripciones en los retratos de cuadros medievales plasmadas por los protagonistas de los mismos fue abandonada a partir del siglo XVI. De ahí en adelante, los artistas que quisieron transmitir información al margen de la decoración y la pintura de retratos se limitaron a la expresión facial, posturas y fondos simbólicos. El uso de inscripciones resurgió en grandes pliegos y publicaciones populares en el siglo XVIII. Ahora bien, los artistas que trabajaban en historias dibujadas trataban de crear una estructura, un lenguaje coherente que les sirviera de vehículo para expresar una complejidad de pensamientos, sonidos, acciones e ideas en una disposición secuenciada y distribuida en viñetas. De esta manera se acrecentaba la capacidad de la mera imagen. En ese proceso surgió la moderna narrativa dibujada que hemos dado en llamar cómics (y que los franceses llaman *bande dessinée*).

LA IMAGEN COMO COMUNICADOR

La comprensión de la imagen requiere una experiencia común. El historietista necesita conocer la experiencia vital del lector. Se ha de establecer una influencia recíproca, pues el dibujante evoca imágenes que están almacenadas en las cabezas de ambos. El éxito o fracaso de este método de comunicación depende de la facilidad con la que el lector reconozca el significado y el impacto emocional de la imagen. En este caso, tanto la habilidad para presentar las imágenes y la universalidad de la forma elegida son decisivas.

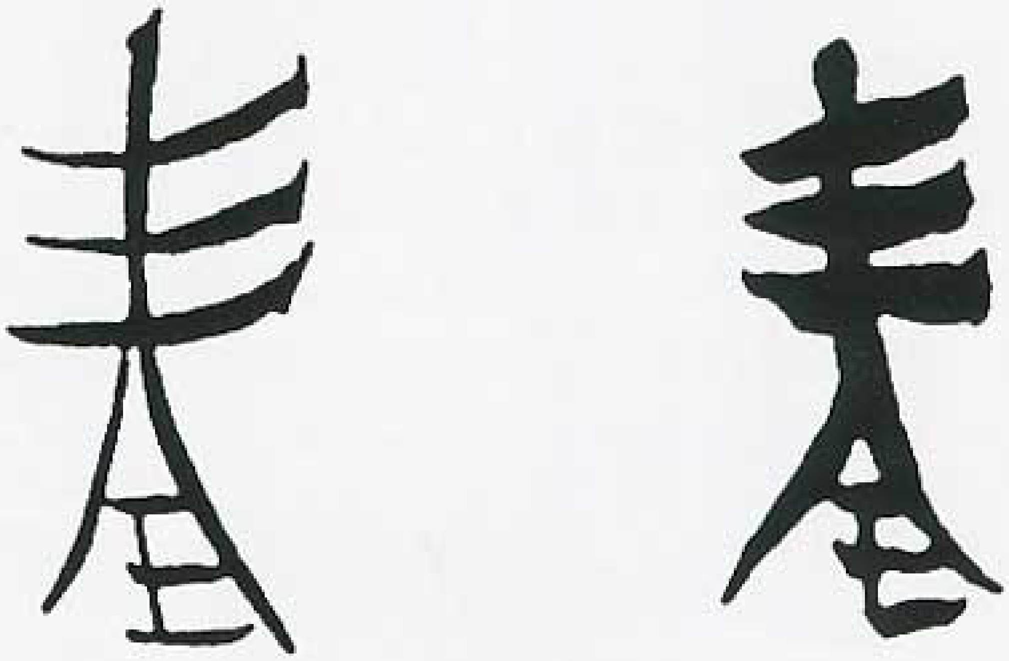
El estilo y el uso de la técnica adecuada se convierten en parte de la imagen, y por tanto también en lo que ésta quiere decir.

LETRAS COMO IMÁGENES

Las palabras están hechas de letras. Las letras son símbolos derivados de imágenes que se originaron a raíz de formas familiares, objetos, posturas y otros fenómenos reconocibles. Así, a medida que su uso se volvió más sofisticado, se fueron haciendo cada vez más esquemáticas y abstractas.

Durante el desarrollo de los ideogramas chino y japonés, tuvo lugar una fusión entra la mera imagen visual y el símbolo derivado. Al final, la imagen visual perdió su relevancia y la ejecución del mero símbolo acaparó el interés del estilo y la invención. El arte de la caligrafía nació de esa sencilla representación de símbolos y acabó por convertirse en una técnica que, en su individualidad, evocaba belleza y ritmo. De esta manera, la caligrafía vino a añadir otra dimensión al uso de los ideogramas. Hay un cierto parecido con la historieta moderna, si tenemos en cuenta el efecto que tiene el estilo del historietista sobre el producto en general.

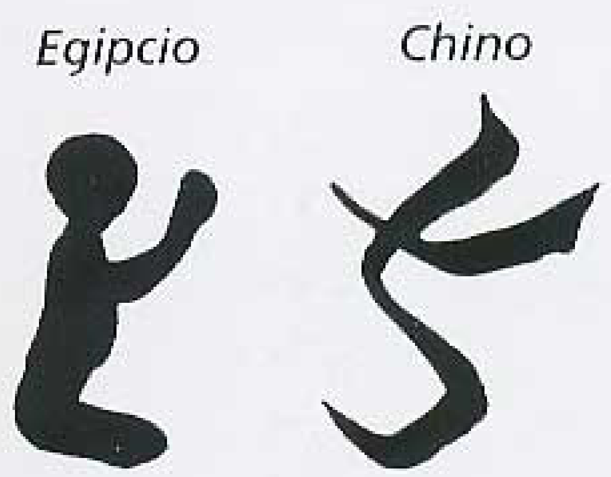
En la caligrafía china, el estilo de la pincelada se limita a la belleza en su ejecución. No es diferente al estilo de una bailarina que ejecuta la misma coreografía que su predecesora, pero es un estilo único en su género y expresión de una dimensión más importante. En el arte del cómic, la suma del estilo y la sutil aplicación de la composicion, énfasis y trazo se combinan para lograr belleza y transmitir un mensaje.

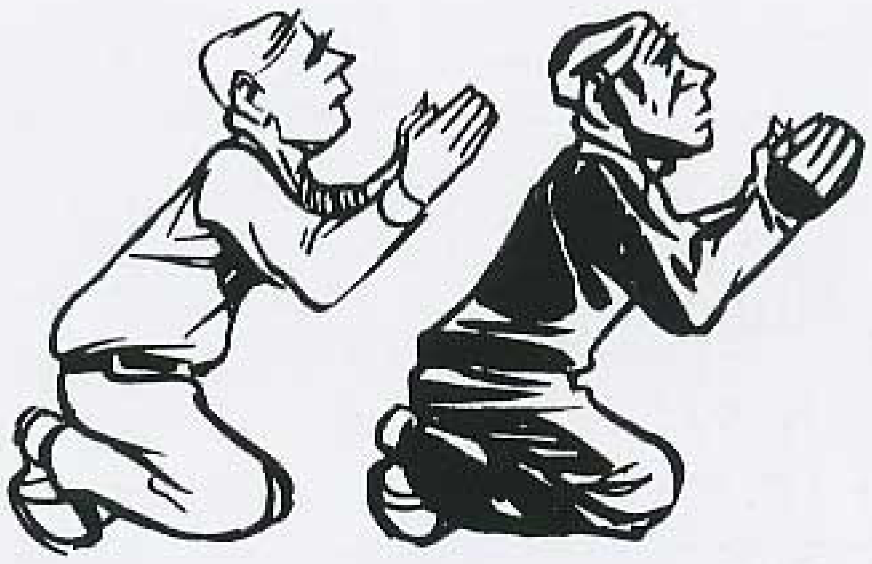


Letra o ideograma chino con dos estilos de pinceladas

Las letras de un alfabeto, cuando son escritas con un estilo singular, contribuyen a darle sentido. Algo parecido sucede con la palabra hablada, que resulta alterada por el tono y los cambios de modulación.

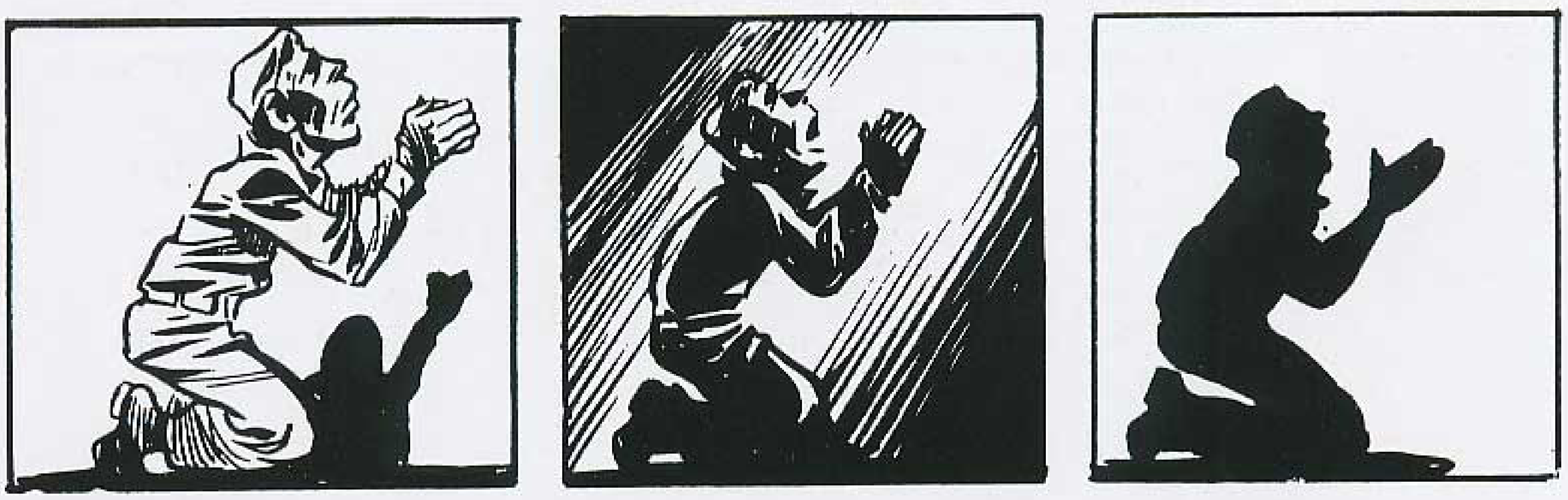
Vamos a mostrar un ejemplo, en cuanto al dibujo se refiere, de la evolución de un antiguo rasgo escrito hasta el moderno grafismo del cómic. El antiguo jeroglífico egipcio para describir la idea de adoración era el símbolo que figura aquí debajo, que los chinos representaron de modo similar.



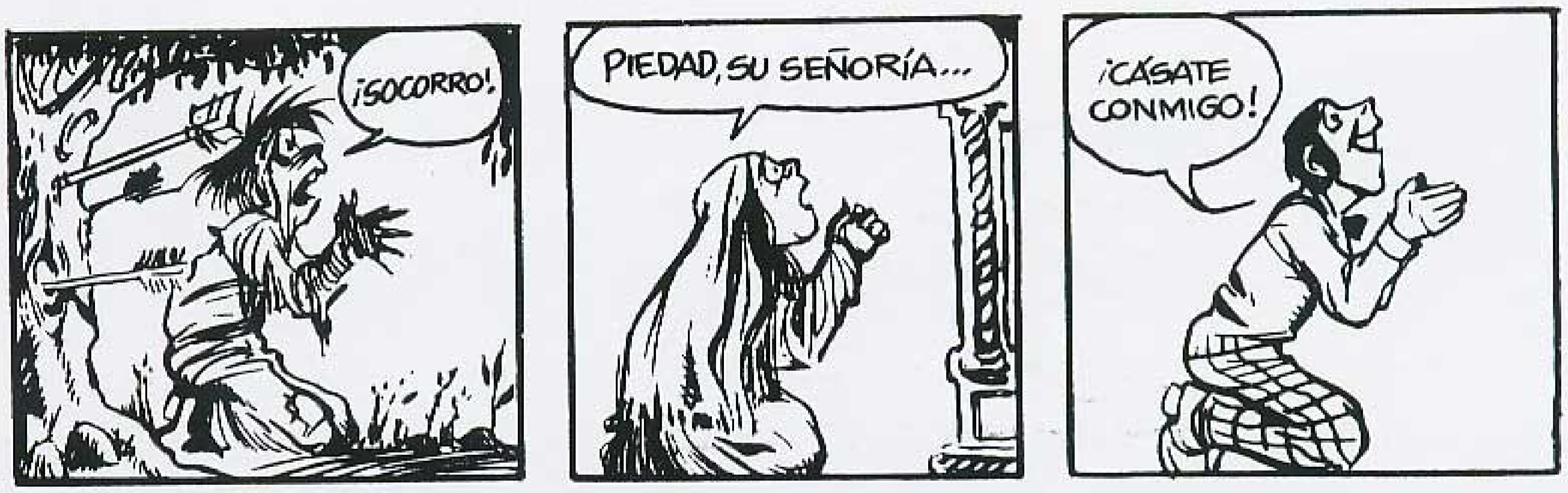


Ejemplo tosco del efecto que tiene el estilo "caligráfico" sobre el símbolo básico de la adoración que podría usarse en los cómics.

En los cómics de hoy día, el ideograma de la adoración será comunicado con estilos caligráficos diversos. Por medio de la iluminación o "atmósfera", podemos modificiar su calidad emocional. Por último, acompañado de palabras, llega a ser un mensaje concreto y comprensible para el lector.



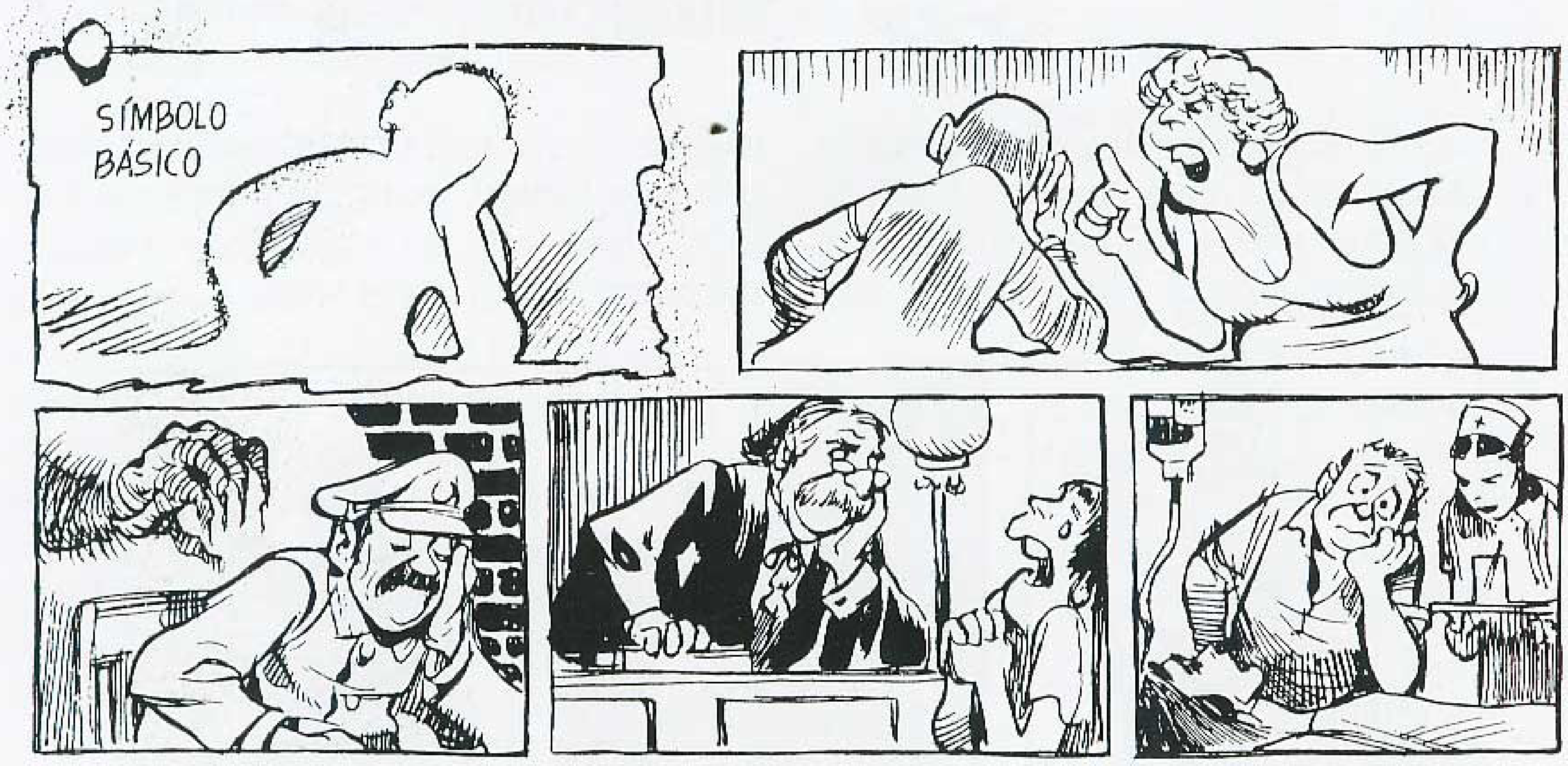
Aquí arriba, el uso de la iluminación "atmosférica" altera sutilmente el matiz emocional del "simbolo de adoración" de las viñetas.


¡SOCORRO!
PIEDAD, SU SEÑORÍA...
¡CÁSATE CONMIGO!

La postura simbólica recibe una amplificación verbal y visual. El diálogo, la visión de objetos familiares (como las flechas, los elementos arquitectónicos y la vestimenta) y la expresión facial transmiten emociones muy concretas.

Es aquí donde el potencial expresivo del historietista debe dar de sí todo lo posible. Al fin y al cabo, ahí reside el arte de contar historias dibujadas. La codificación se convierte, en manos del artista, en un alfabeto del que se sirve para tejer un tapiz de interacción emocional.

Mediante el uso habilidoso de esta estructura aparentemente amorfa y la comprensión de la expresión anatómica, el historietista puede empezar a acometer su historia, que presentará unos sentimientos más profundos y tratará sobre las complejas experiencias humanas.

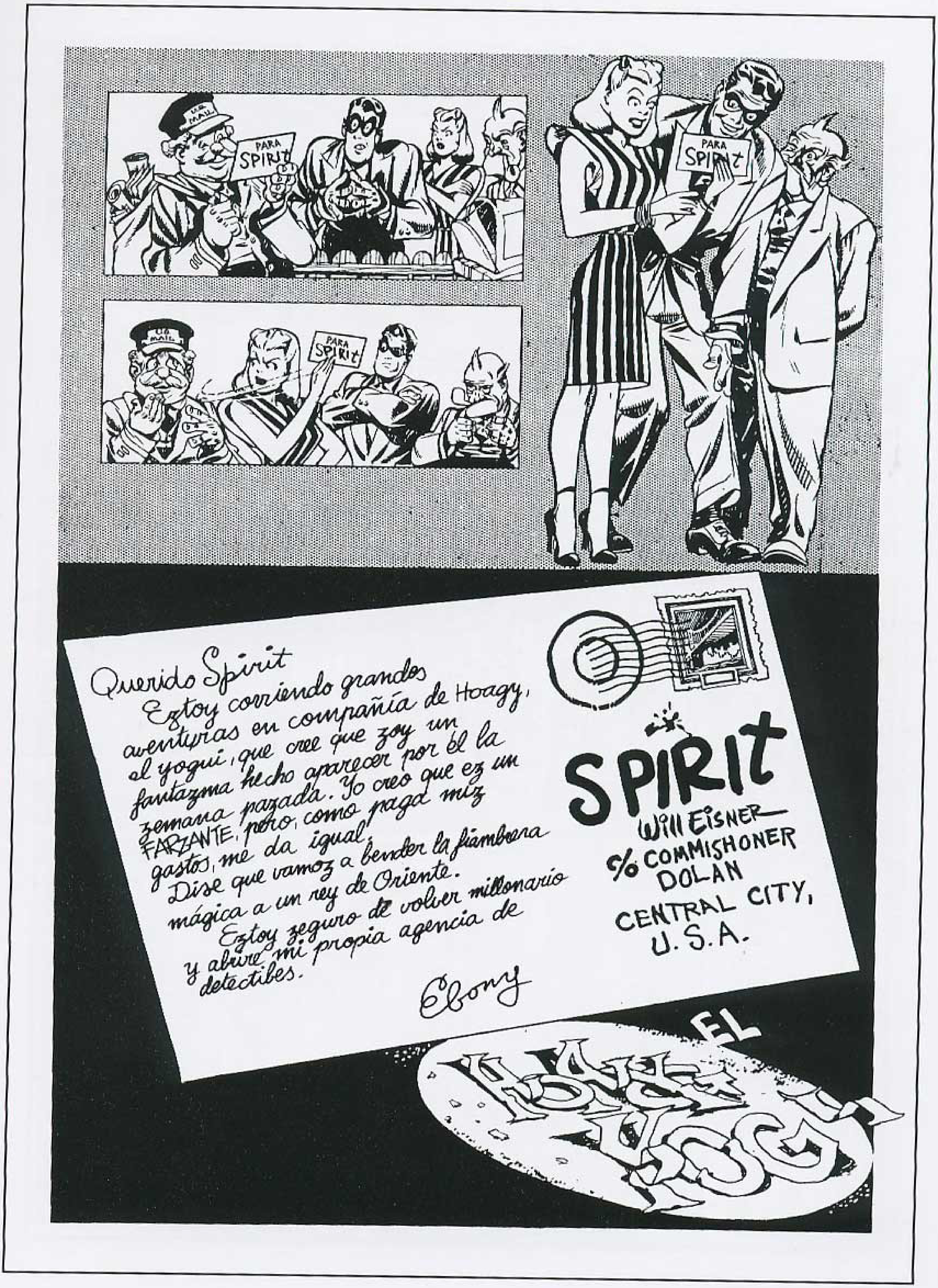


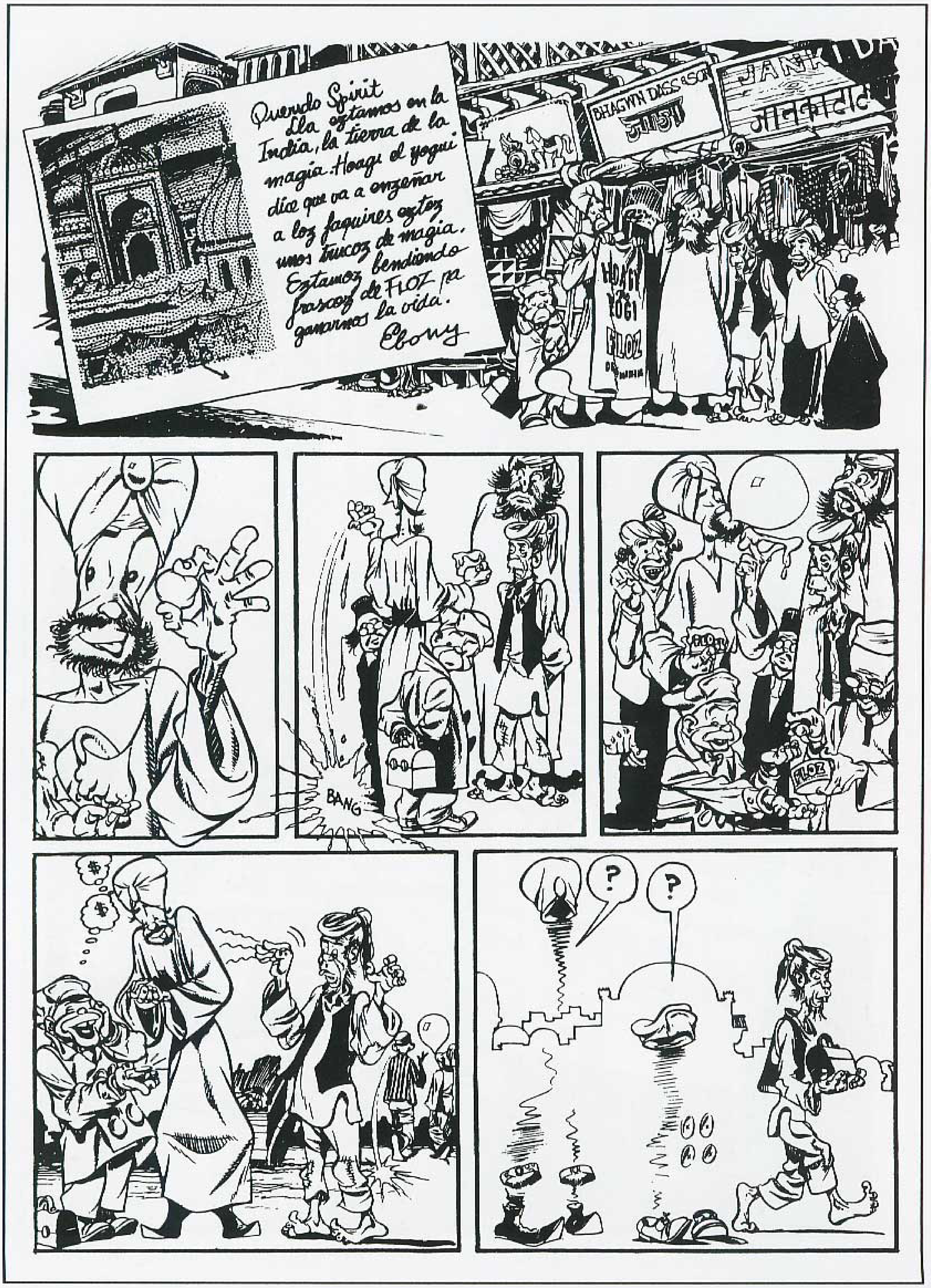
El símbolo básico, sacado de una postura familiar, se amplifica por medio de palabras, vestimenta, segundos planos y acciones recíprocas (con otra postura simbólica) para comunicar determinado propósito y emoción.

IMÁGENES SIN PALABRAS

Es posible contar una historia con la sola imagen, sin el soporte de las palabras. La siguiente historieta de Spirit, "Hoagy el Yogui, 2ª parte" (publicada por primera vez el 23 de marzo de 1947), ejecutada en su totalidad como una pantomima, es un intento de poner la imagen al servicio de la expresión y narración. La ausencia de diálogos para reforzar la acción sirve para demostrar la viabilidad de las imágenes sacadas de una experiencia corriente.

Las postales aquí empleadas sirven para transmitir un elemento de la historia que es tan visual como las figuras de la gente. Sólo son periféricamente narrativas.

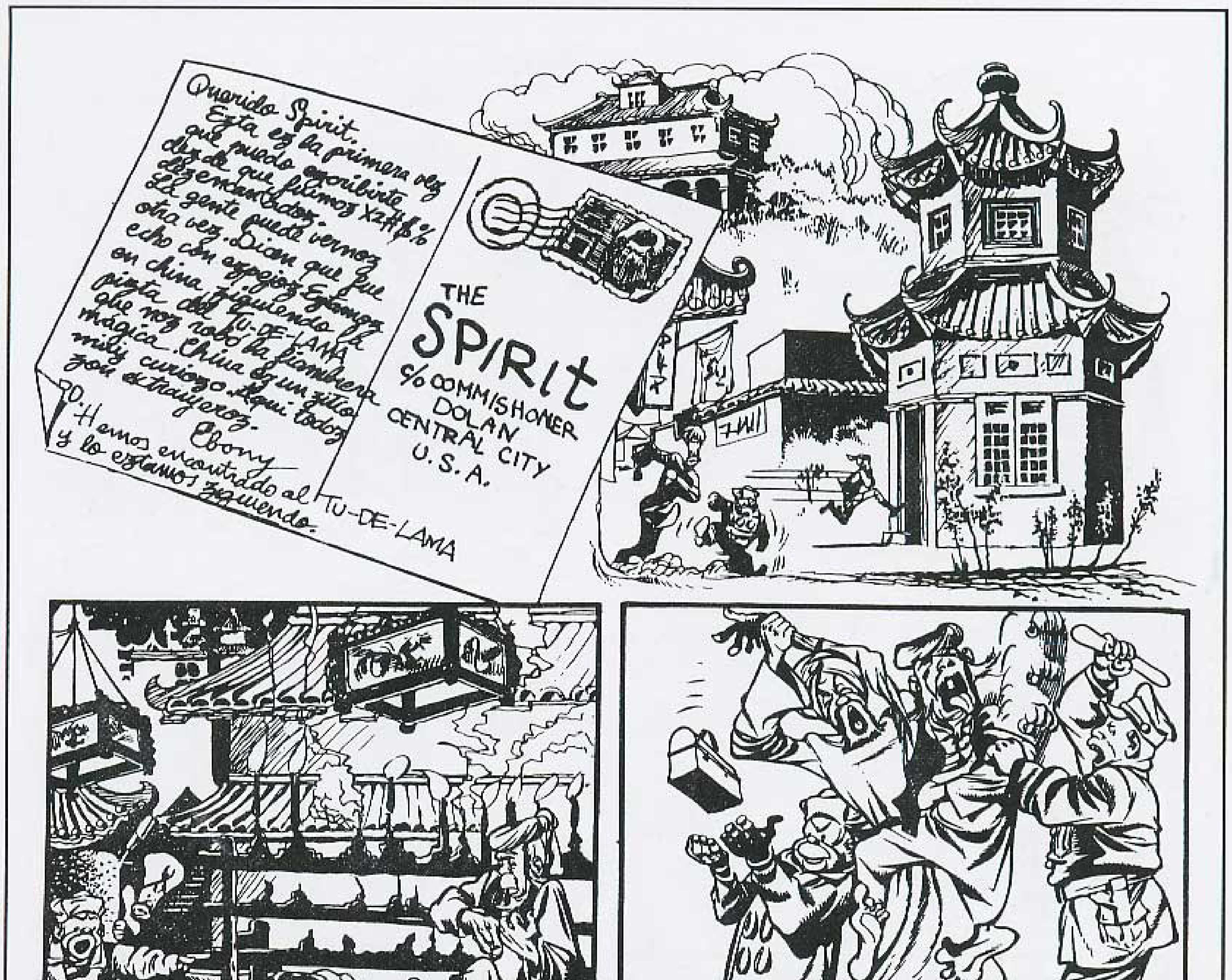

U.S. MAIL
PARA SPIRIT
PARA SPIRIT
PARA SPIRIT
Querido Spirit
Eztoy corriendo grandes
aventuras en compañía de Hoagy,
el yogui, que cree que zoy un
fantazma hecho aparecer por él la
zemana pazada. Yo creo que ez un
FARZANTE, pero, como paga miz
gastos, me da igual.
Dise que vamoz a bender la fiambrera
mágica a un rey de Oriente.
Eztoy zeguro de volber millonario
y abrire mi propia agencia de
detectibes.
Ebony
SPIRIT
Will Eisner
c/o COMMISHONER
DOLAN
CENTRAL CITY,
U.S.A.
EL
HOAGY YOGI


Querido Spirit
Lla eztamos en la India, la tierra de la magia. Hoagi el yogui dice que va a enzeñar a loz faquires eztoz unos trucoz de magia. Eztamoz bendiendo frascoz de FLOZ pa ganarnos la vida.
Ebony
BHAGWN DASS & SON
JANK
HOAGY YOGI FLOZ
BANG
FLOZ
$
$
?
?

Se usan palabras como "bang" para añadir sonidos, dimensión ésta que no se encuentra al alcance de este medio impreso.

Los símbolo como "$" y "??" se usan más como pensamientos que como palabras.

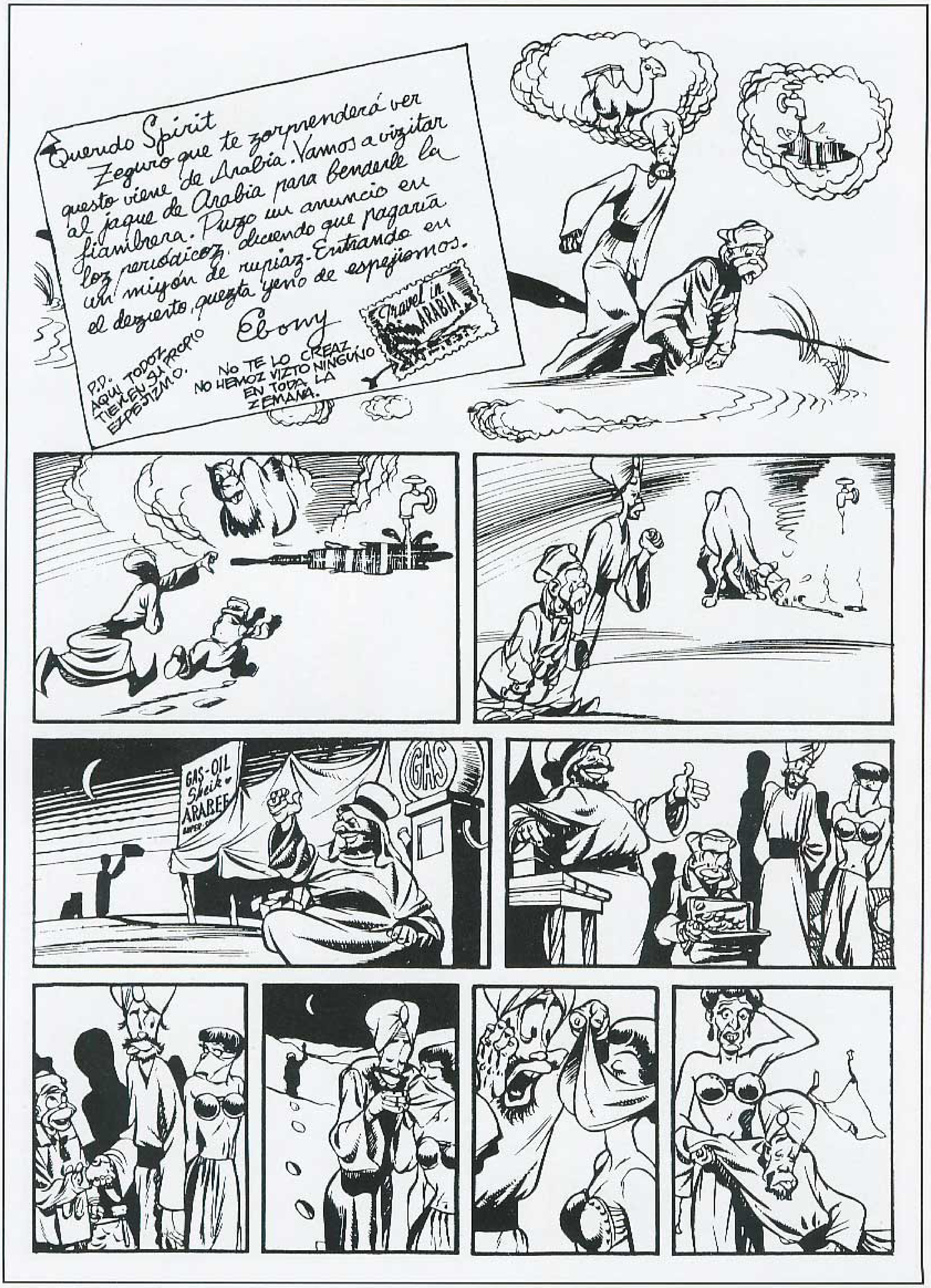
La postal y su texto son como un símbolo y un puente narrativo. Aquí es importante porque es necesario que el ritmo de la pantomima, un lenguaje visual, fluya inalterado.


Querido Spirit.
Ezta ez la primera vez que puedo ezcribirte dezde que fuimoz X%#$% dezencantadoz.
La gente puede vernoz otra vez. Dicen que fue echo con ezpejoz. Eztamoz en China ziguiendo la pizta del TU-DE-LAMA que noz robó la tiombera mágica. China ez un zitio muy curiozo. Aquí todoz zon extranjeroz.
Ebony
P.D. Hemoz encontrado al TU-DE-LAMA y lo eztAMOS ziguiendo.
THE SPIRIT
% COMMISHONER DOLAN
CENTRAL CITY
U.S.A.
THE SPIRIT
THE PI
Autograph

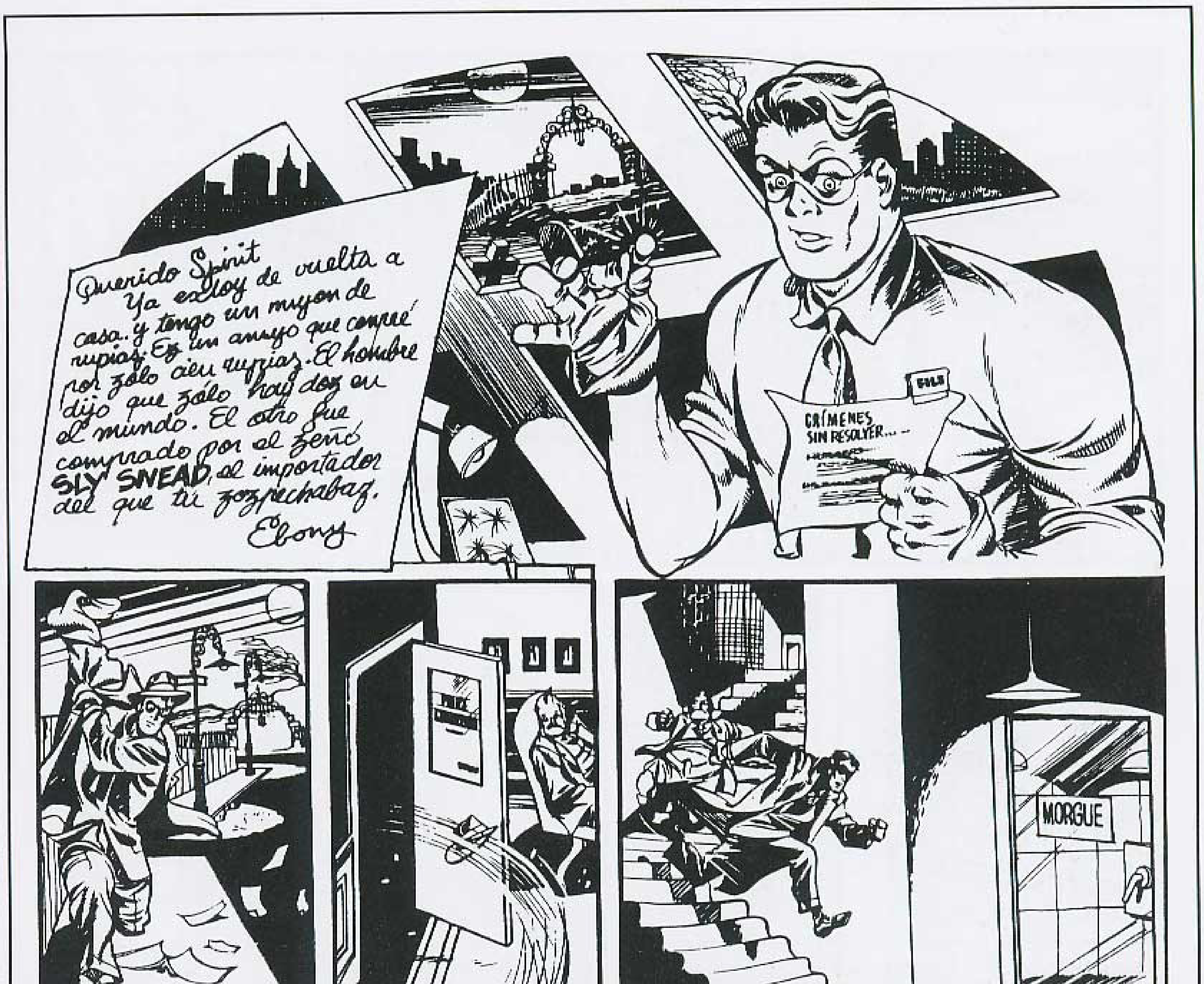
Los cambios de escenario sirven para comunicar la ubicación.

La velocidad a la que se mueve la acción "obliga" al lector a suministrar el diálogo. Es un fenómeno de la lectura de los cómics que parece funcionar bien.

Aquí, los bocadillos, se limitan a pensamientos representados por medio de imágenes.


Querido Spirit
Zeguro que te zorprenderá ver
questo viene de Arabia. Vamos a vizitar
al jaque de Arabia para benderle la
fiambrera. Puzo un anuncio en
loz periódicoz, diciendo que pagaría
un miyón de rupiaz. Entrando en
el dezierto, queztá yeno de espejismos.
Ebony
P.D. AQUI TODOZ TIENEN SU PROPIO ESPEJIZMO.
NO TE LO CREAZ NO HEMOZ VIZTO NINGUNO EN TODA LA ZEMANA.
Travel in ARABIA
GAS-OIL
Sheik
ARABEE
GAS

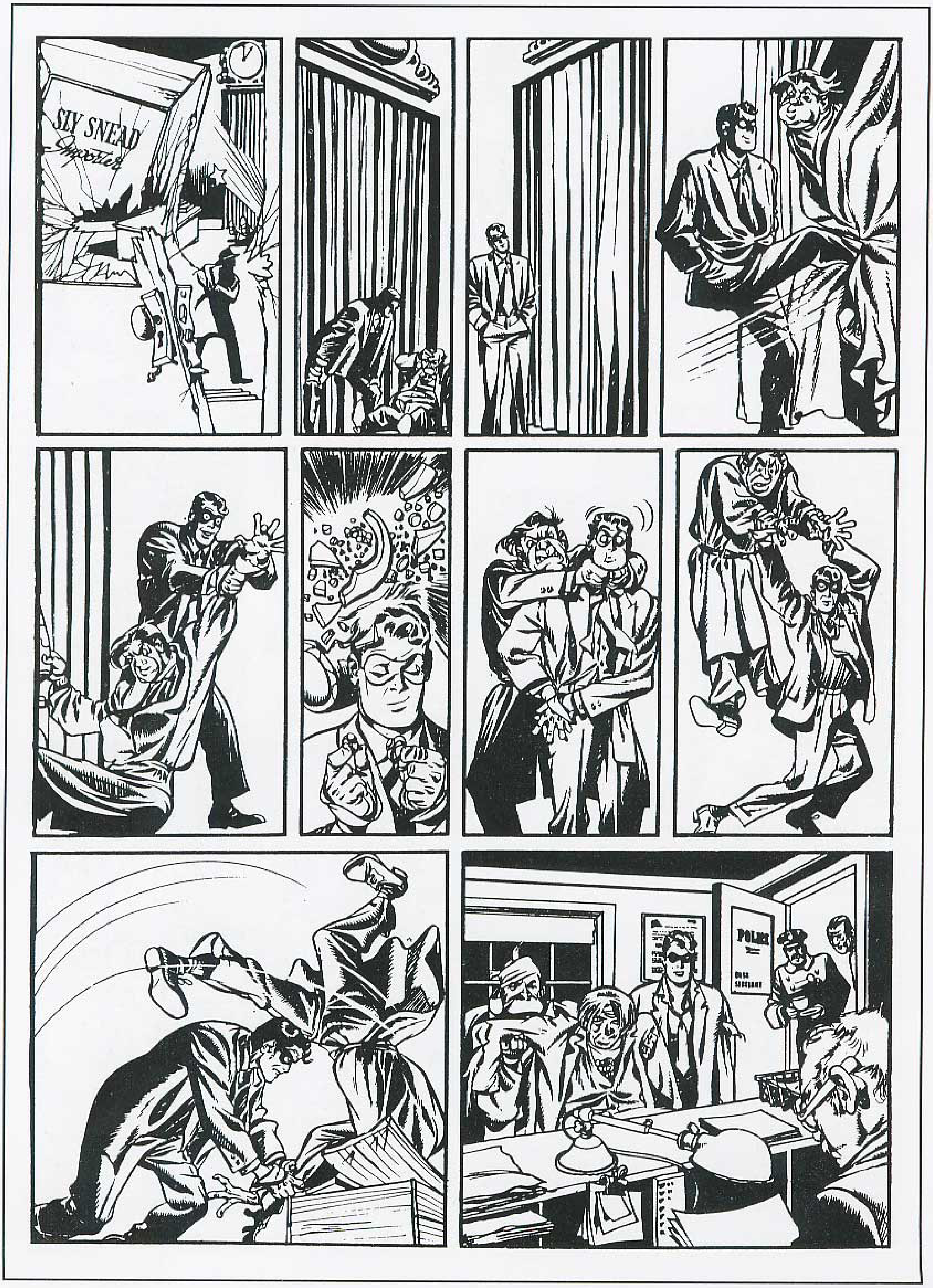
Imágenes fácilmente reconocibles, fruto de una experiencia común transmiten la acción (huellas) y el transcurso del tiempo (la Luna).

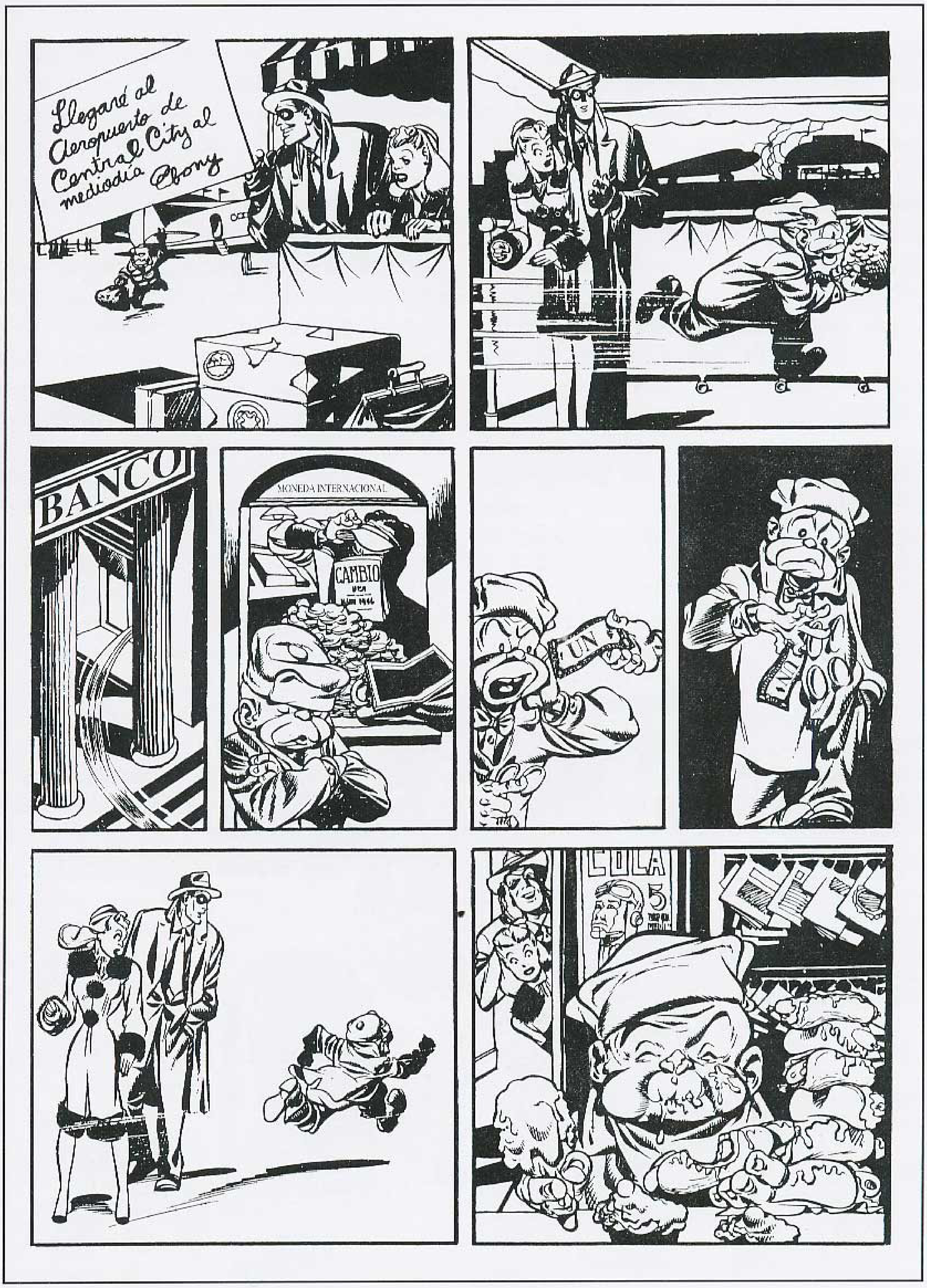

Querido Spirit
Ya eztoy de vuelta a casa.. y tengo un miyon de rupiaz. Ez un aniyo que compré por zolo cien rupiaz. El hombre dijo que zólo hay doz en el mundo. El otro fue comprado por el zeñó SLY SNEAD, el importador del que tú zozpechabaz.
Ebony
CRÍMENES SIN RESOLVER...
MORGUE

*La expresió
facial que
influye en la
narrativa
requiere
primeros
planos.*

*La etiqueta
de la puerta
y la posició
del sombre-
ro suspendi-
do en el ai
dentro del
flujo argu-
mental son
estratage-
mas narrati-
vas. El reloj
de la pared
señala el
paso del
tiempo.*

En toda pantomima se deben exagerar la expresión y la gesticulación para que puedan ser "leídas".


SLY SNEAD
Importers
POLICE
DESK SERGEANT


Llegaré al Aeropuerto de Central City al mediodía Ebony
BANCO
MONEDA INTERNACIONAL
CAMBIO
UN
COLA
5

Las líneas cinéticas indican el movimiento. Forman parte del lenguaje visual.

Las ilustraciones en fondo son más que meros decorados. Forman parte de la narración.

IMÁGENES SIN PALABRAS

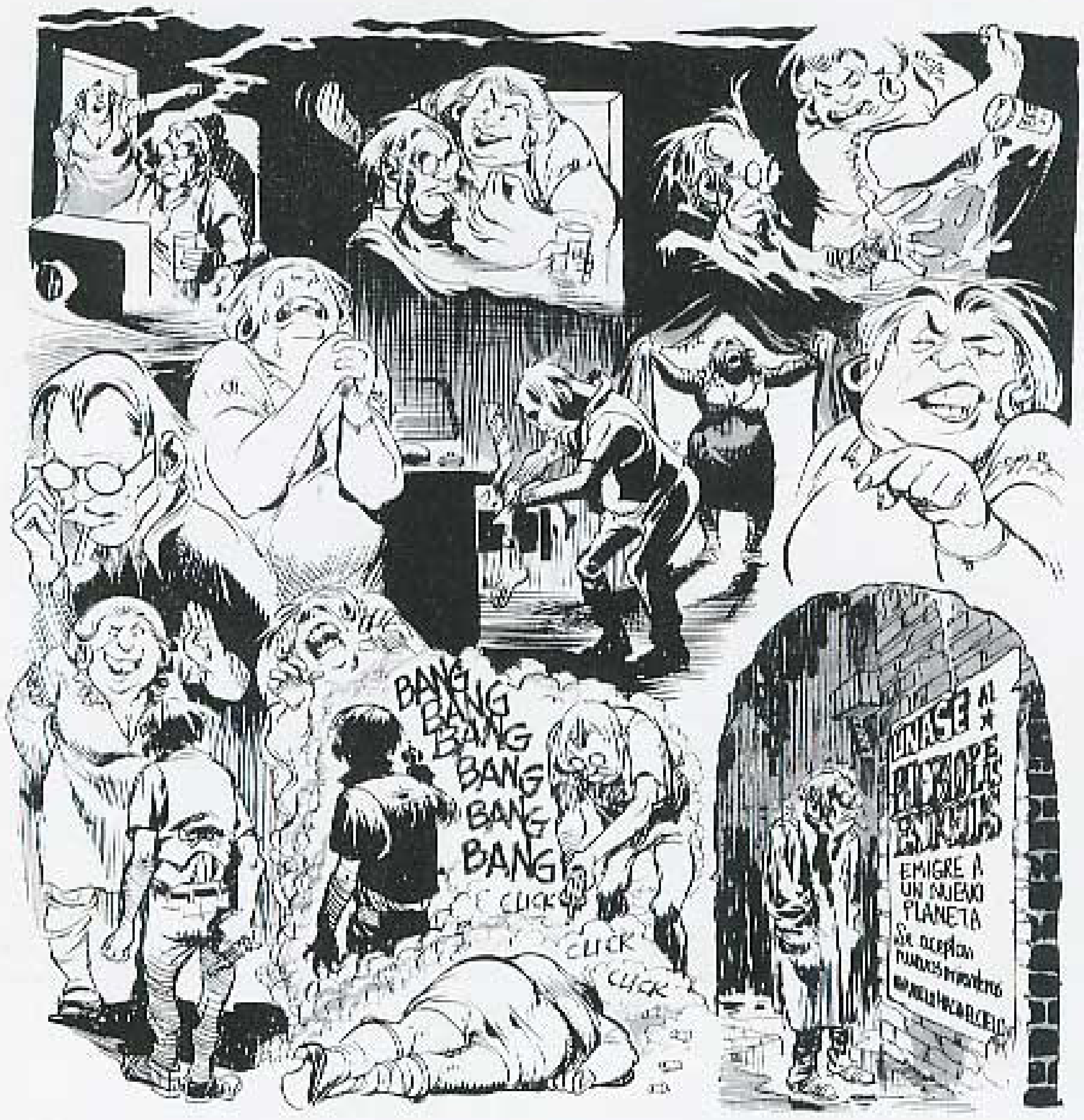
Aunque parezcan representar una forma de narrativa gráfica más primitiva, las imágenes sin palabras exigen en realidad una cierta sofisticación por parte del lector (o espectador). Es necesario tener una experiencia común y una capacidad de observación para interpretar los sentimientos del actor.

El arte secuencial que se practica en los cómics presenta una dificultad técnica que sólo se puede superar con una habilidad adquirida a base de práctica. El número de imágenes permitido es limitado, mientras que en una película, una idea o una emoción pueden expresarse por medio de centenares de imágenes expuestas en una secuencia fluida y a una velocidad que imita el movimiento real. En la página impresa, ese efecto sólo puede ser simulado.

Esta secuencia de *Vida en otro planeta* es otro ejemplo del uso de la imagen como experiencia común. En este caso, y precisamente debido al tema con sus exigencias de emociones "reales" e interacción sofisticada, el dibujo no da lugar a la ambigüedad. Al igual que en la caligrafía, la representación del trazo y el estilo empleado se combinan para conseguir un cierto carácter con los ingredientes emocionales apropiados.

La intención de esta secuencia es dejar que el lector mismo suministre los diálogos que sugieren las imágenes. Las palabras exactas carecen de importancia. Por ejemplo:

ELLA: "Oh, cómo he malgastado mi vida viviendo con alguien como tú."
ÉL: (No contesta)
ELLA: "¡Pobre imbécil!... ¡Mírate! ¡Eres un don nadie!"
ÉL: (Pensando): "Ya no aguanto más sus malditas broncas."


BANG BANG BANG BANG BANG BANG
CLICK
CLICK
CLICK
ÚNASE AL
EMIGRE A UN NUEVO PLANETA
Se aceptan

ELLA: "¡Ya está bien de pasarte los días sentado ante la tele! ¡No haces nada! ¡Nada!"
ELLA: "¡Has de saber que me tienes harta y esto se va a acabar!"

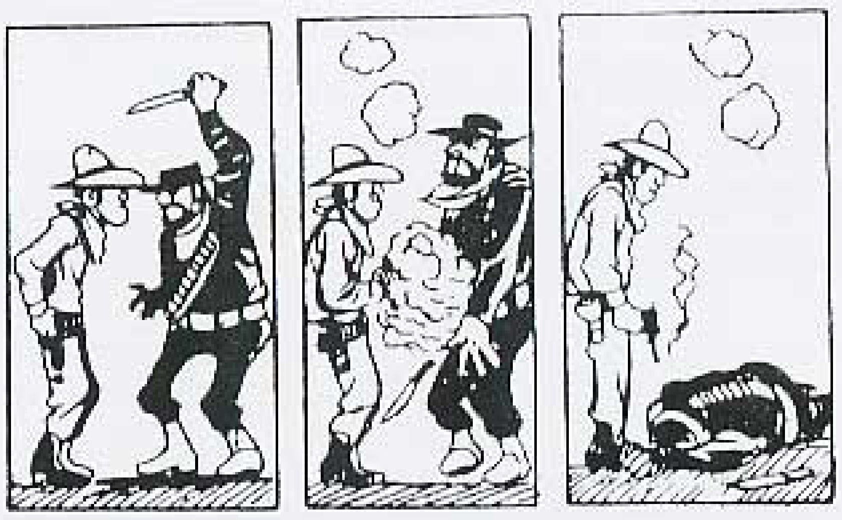
CAPÍTULO 3

RITMO

El fenómeno de la duración y su experiencia –lo que solemos llamar "tiempo"– es una dimensión esencial del arte secuencial. En el universo del conocimiento humano, el tiempo se combina con el espacio y el sonido en un marco de dependencia recíproca en el que conceptos, acciones, gestualidad y movimiento tienen un significado y son medidos por nuestra capacidad de comprender su mutua relación.

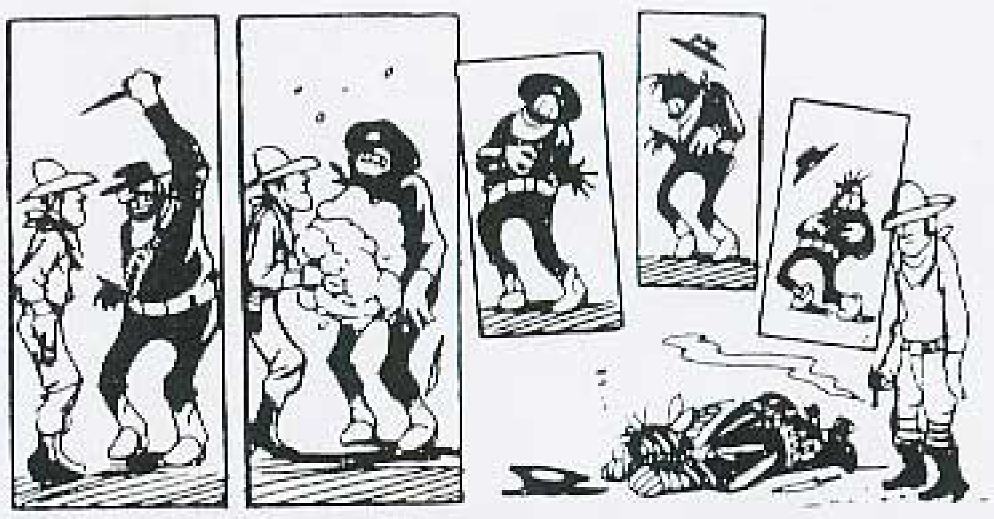
Al estar nuestras vidas inmersas en un mar de espacio-tiempo, nos vemos obligados a dedicar gran parte de nuestro aprendizaje a la comprensión de esas dimensiones. Medimos el sonido de modo audible, según la distancia a la que esté de nosotros. El espacio, por lo general, lo percibimos y lo medimos visualmente. El tiempo resulta más engañoso; lo medimos y lo percibimos por medio de la memoria de la experiencia. Las sociedades primitivas se valen del movimiento del sol, del crecimiento de la vegetación o de los cambios climáticos para medir el tiempo visualmente. La civilización moderna ha ideado un artefacto mecánico, el reloj, para ayudarnos a medir el tiempo visualmente. No hay que desestimar la importancia que ello tiene para los seres humanos. La medición del tiempo no sólo tiene un enorme impacto psicológico, sino que también nos permite adaptarnos a la genuina tarea de vivir. Podría llegar a decirse que en la sociedad moderna es básico para la superviviencia. En los cómics es un elemento estructural de primer orden.

TIEMPO



Acción sencilla que transcurre en escasos segundos

RITMO



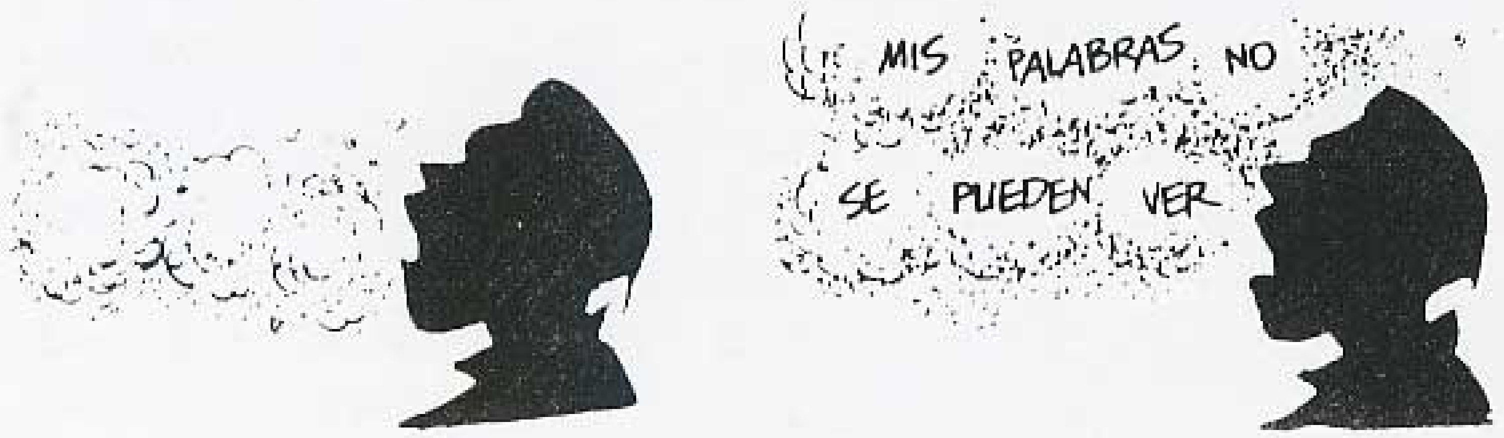
Acción sencilla, en la que se prolonga el resultado final para intensificar la emoción.

Para el éxito de la narrativa visual es de capital importancia la habilidad para comunicar el paso del tiempo. Es esta dimensión del entendimiento humano la que nos permite reconocer e identificarnos con la sorpresa, el humor, el terror y toda la escala de experiencias humanas. Es en este teatro de nuestro entendimiento donde el historietista ejercita su arte. En una historieta captamos visualmente el paso del tiempo en el desarrollo secuencial de imágenes que se nos ofrecen. Ahora bien, para transmitir el "ritmo", que es la manipulación de los elementos del tiempo para comunicar un mensaje o una emoción específicos, el elemento decisivo son las viñetas.

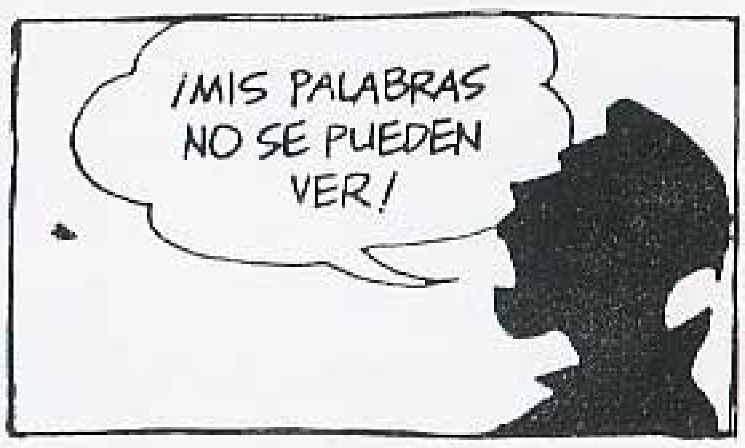
Un cómic resulta "real" cuando tiempo y ritmo son ingredientes del proceso creativo. En la música o en otras formas de comunicación auditiva, en las que se alcanza el ritmo o el compás, se consigue esto en períodos de tiempo. En la historieta, se comunica esa experiencia mediante el uso de una serie de ilusiones y símbolos.

EL DISCURSO ENMARCADO

El bocadillo o globo es un invento desesperado que logra capturar y hacer visible un elemento etéreo: el sonido. La disposición de los bocadillos que contienen palabras (su posición entre sí, o con respecto a la acción, o su posición con respecto al hablante) contribuyen a medir el tiempo. Son disciplinarios en la medida en que requieren la cooperación del lector. Otro requisito es el de tener que leerlos en una secuencia ordenada para saber quién habla primero. Nuestra comprensión subliminal de los bocadillos nos permite entender la duración del habla.


MIS PALABRAS NO SE PUEDEN VER

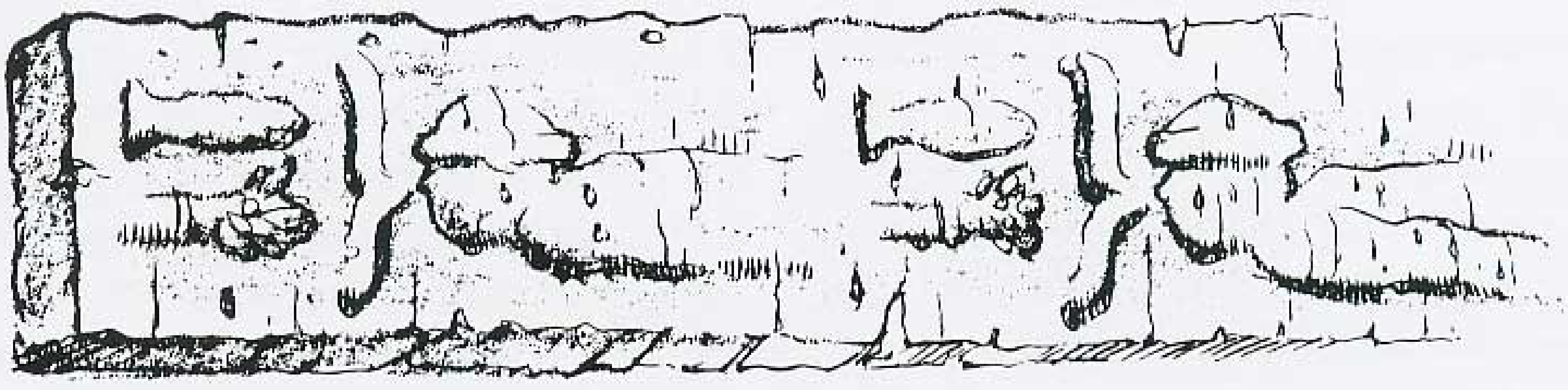
Puede verse el vaho del aire caliente, exhalado durante la conversación. Es lógico combinar lo que se oye dentro de lo que se ve, con el resultado de una imagen que representa el acto de hablar.


¡MIS PALABRAS NO SE PUEDEN VER!

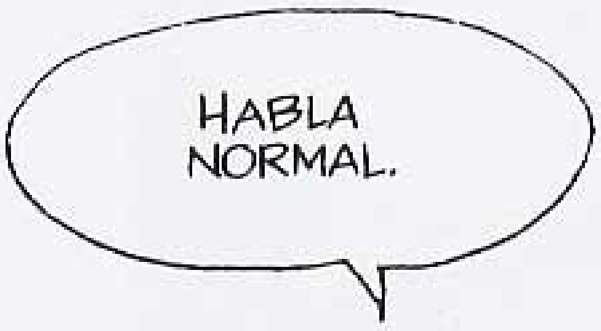
A eso los americanos lo llamamos "balloon" (globo o bocadillo). Los italianos llaman "fumetti" a esas nubes parlantes, nombre por el que también se conocen sus cómics.

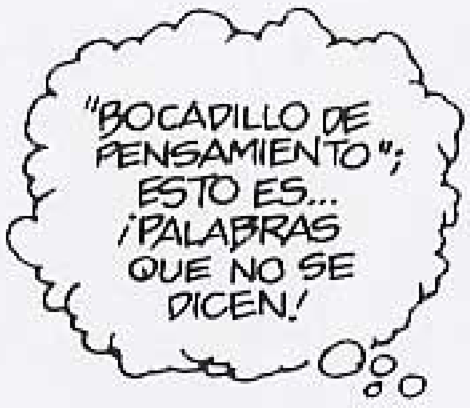
Los bocadillos se leen siguiendo las mismas reglas convencionales que el texto normal (es decir: de izquierda a derecha y de arriba a abajo en los países occidentales) y en relación con la posición del hablante.

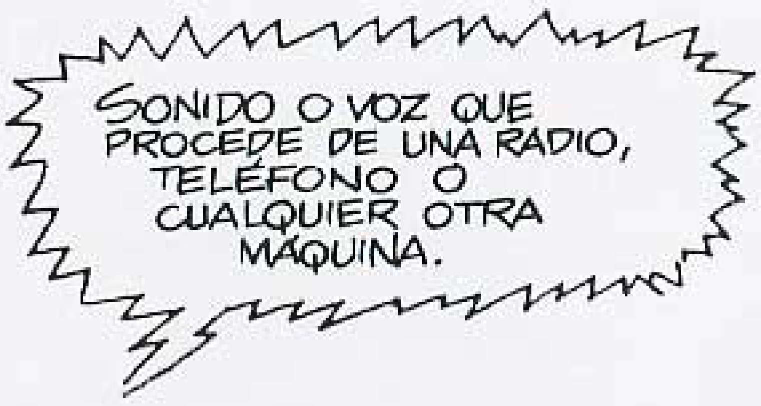
La representación más antigua de los bocadillos que se conoce eran sencillamente una línea que salía de la boca del hablante o bien, como en los frisos mayas, un paréntesis apuntando a una boca. Ahora bien, a medida que el bocadillo se fue desarrollando, se fue haciendo cada vez más sofisticado y dejó de ser un mero círculo. El globo cobró sentido y contribuyó a la narración.



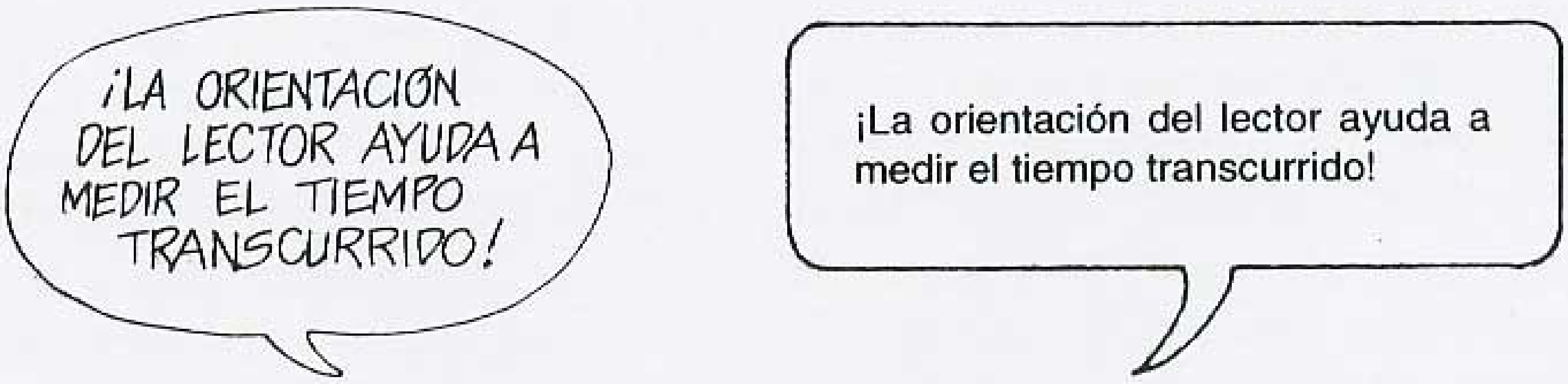
Cuando el uso del bocadillo se fue extendiendo, su contorno sirvió para algo más que contener palabras. Los contornos de los globos no tardaron en asumir la tarea de incrementar el significado y transmitir el tono de la narración.


HABLA NORMAL.


"BOCADILLO DE PENSAMIENTO"; ESTO ES... ¡PALABRAS QUE NO SE DICEN!


SONIDO O VOZ QUE PROCEDE DE UNA RADIO, TELÉFONO O CUALQUIER OTRA MÁQUINA.

Dentro del bocadillo, la rotulación refleja la naturaleza y emoción del habla. Suele ser tan sintomático de la personalidad del propio dibujante (estilo) como del personaje que habla. La imitación del estilo de un idioma extranjero y estrategias semejantes contribuyen a mejorar el nivel del sonido y la dimensión del propio personaje. En ocasiones se intenta "dignificar" la historieta utilizando tipografías mecánicas en lugar de la rotulación manual, por lo general, menos rígida. Y si bien es cierto que la composición tipográfica tiene una cierta prestancia, su efecto "mecánico" no siempre combina con la personalidad del dibujo hecho a mano. Este tipo de rotulación suele tener efecto en el mensaje que se transmite, así que su uso debe ser cuidadosamente considerado.

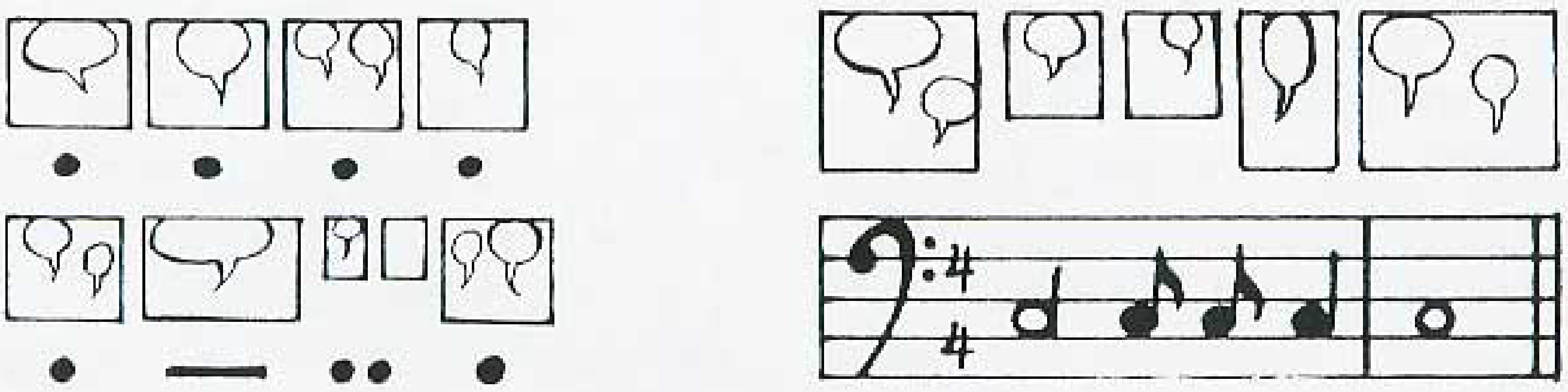

¡LA ORIENTACIÓN DEL LECTOR AYUDA A MEDIR EL TIEMPO TRANSCURRIDO!
¡La orientación del lector ayuda a medir el tiempo transcurrido!

Un bocadillo rotulado a mano confiere una personalidad muy diferente al de la tipografía mecánica. También suele tener un efecto sobre el "sonido" y el estilo del habla.

EL TIEMPO ENMARCADO

Albert Einstein, en su Teoría Especial (la Relatividad), enuncia que el tiempo no es absoluto sino relativo con respecto a la posición del observador. En esencia, cada viñeta hace de ese postulado una realidad para el lector de cómics. Mostrar la acción en viñetas no sólo define sus contornos, sino que establece la posición del lector con respecto a la escena y muestra la duración de los hechos. Efectivamente, las viñetas "narran" el tiempo. El tiempo transcurrido no lo expresa la viñeta per se, como revela al punto el examen de una serie de viñetas en blanco. La imposición de las imágenes en el interior del marco de las viñetas actúa como catalizador. La fusión de símbolos, imágenes y bocadillos dan por resultado el enunciado. De hecho, en algunos tratamientos del marco de la viñeta, al suprimir las líneas que forman sus lados se obtiene un efecto parecido. El hecho de enmarcar en viñetas separa las escenas y actúa como signo de puntuación. Una vez establecida y montada la secuencia, las viñetas se convierten en criterio con el que juzgar la ilusión del tiempo.

UNA MEDIDA DE TIEMPO

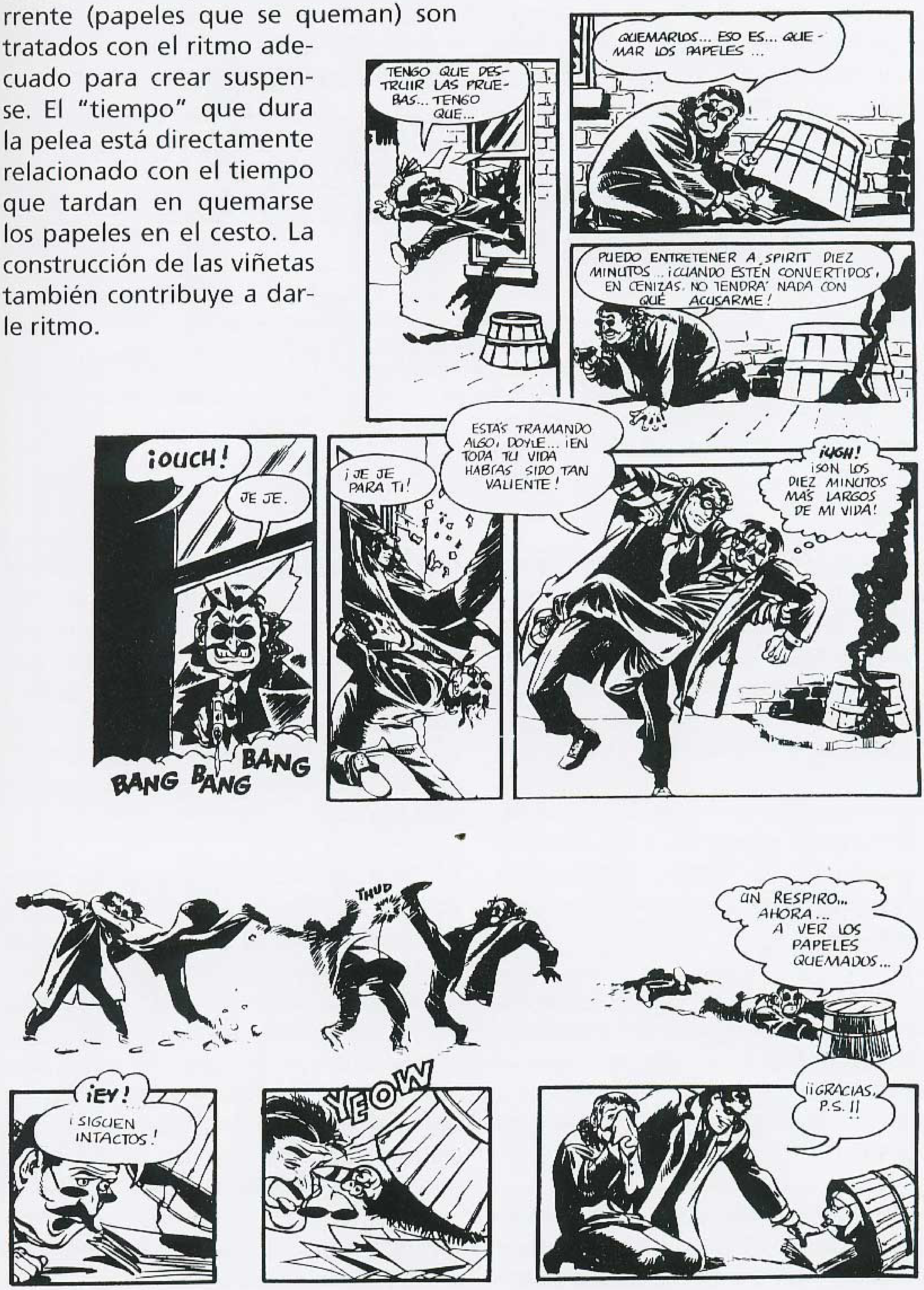


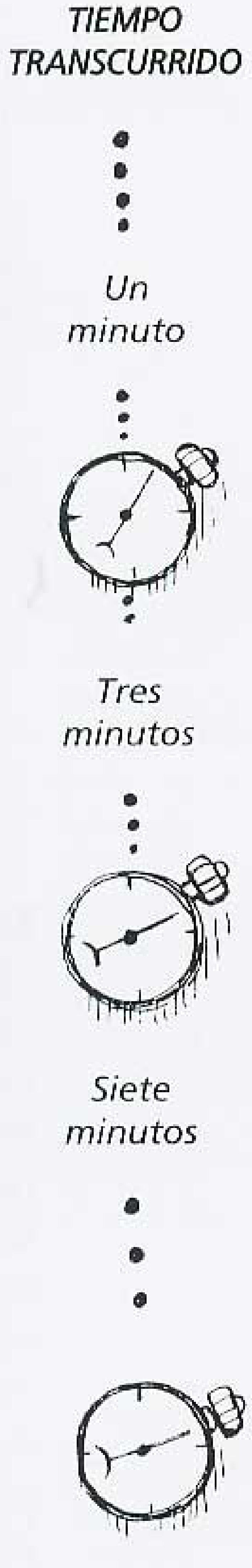
El código morse o un pasaje musical pueden compararse a una tira en la medida que ésta se sirve del uso del tiempo para expresarse.

En la tiras o *comic books* de hoy en día, el elemento fundamental para transmitir el paso del tiempo es la viñeta. Esas líneas trazadas en torno a la representación de una escena, que actúan como contención o segmentación de la acción tienen como función, entre otras, separar o analizar el enunciado total. Los bocadillos, asimismo artefactos de contención que sirven para atrapar la representación del habla y el sonido, también son útiles en la descripción del tiempo. Los otros fenómenos naturales, el movimiento y los sucesos transitorios que tienen lugar dentro de las viñetas y son descritos por medio de símbolos reconocibles, se vuelven parte del vocabulario usado en la representación del paso del tiempo. Son indispensables para el narrador, sobre todo cuando quiere implicar al lector. Cuando la historieta pretende ir más allá de la simple decoración, cuando lo que busca es imitar la realidad en una serie de acontecimientos y consecuencias con significado propio, para así provocar la empatía, la dimensión del tiempo es un ingrediente ineludible.

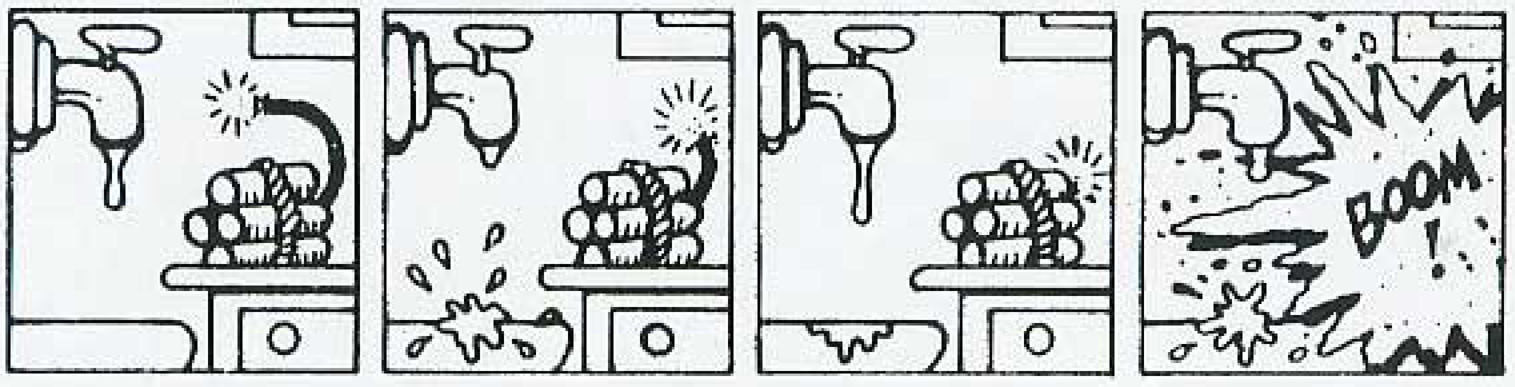
Este fragmento de una historieta de Spirit ("Prisionero del amor", publicada por primera vez el 9 de enero de 1949) versa sobre "el ritmo". Aquí, la acción humana y un fenómeno concurrente (papeles que se queman) son tratados con el ritmo adecuado para crear suspense. El "tiempo" que dura la pelea está directamente relacionado con el tiempo que tardan en quemarse los papeles en el cesto. La construcción de las viñetas también contribuye a darle ritmo.

Aquí, el transcurso del tiempo se basa en saber cuánto tardan unos papeles en prender y quemarse.


TENGO QUE DESTRUIR LAS PRUEBAS... TENGO QUE...
QUEMARLOS... ESO ES... QUEMAR LOS PAPELES ...
PUEDO ENTRETENER A SPIRIT DIEZ MINUTOS ... ¡CUANDO ESTÉN CONVERTIDOS EN CENIZAS, NO TENDRÁ NADA CON QUÉ ACUSARME!
¡OUCH!
JE JE.
BANG BANG BANG
¡JE JE PARA TI!
ESTÁS TRAMANDO ALGO, DOYLE... ¡EN TODA TU VIDA HABRÁS SIDO TAN VALIENTE!
¡UGH! ¡SON LOS DIEZ MINUTOS MÁS LARGOS DE MI VIDA!
THUD
UN RESPIRO... AHORA... A VER LOS PAPELES QUEMADOS...
¡EY! ¡SIGUEN INTACTOS!
YEOW
¡¡GRACIAS, P.S.!!


TIEMPO TRANSCURRIDO
Un minuto
Tres minutos
Siete minutos

Estos dos elementos críticos, la viñeta y el bocadillo, cuando encierran fenómenos naturales, apoyan el reconocimiento del tiempo. J.B. Priestley lo resume sucintamente en un escrito en *Man and Time*: "...de la secuencia de acontecimientos inferimos nuestra concepción del tiempo."



La orientación del lector, saber cuánto tiempo tarda en caer una gota del grifo, modificado por el número de viñetas, ayuda a calcular el tiempo transcurrido. Esto refuerza el concepto de la mecha que se quema. En realidad, uno podría captar perfectamente el elemento tiempo sin la presencia de la mecha.

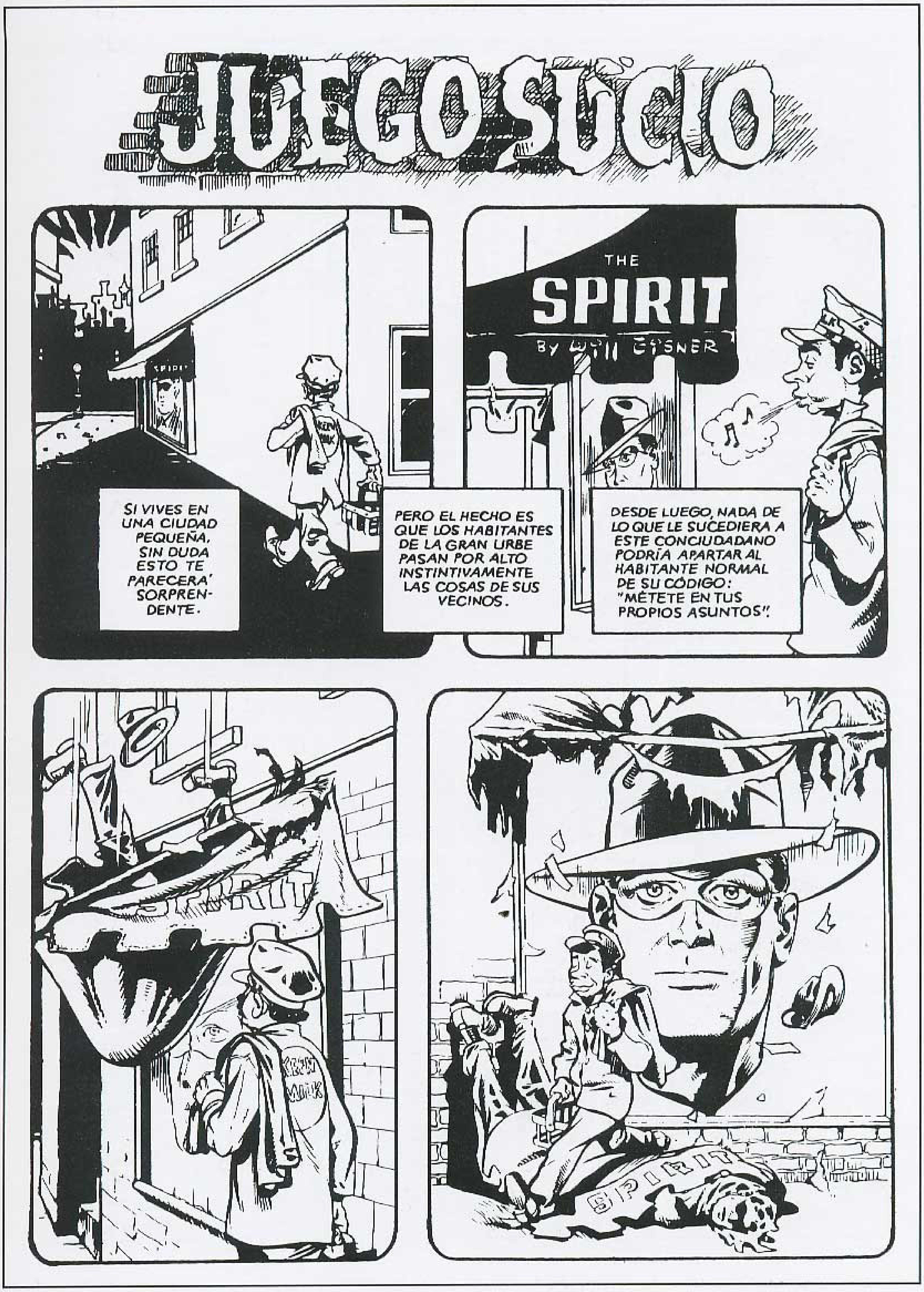
En la siguiente historieta de Spirit, "Juego sucio" (publicada por primera vez el 27 de marzo de 1949), el tiempo es fundamental para percibir los elementos emocionales de la trama. Era necesario enmarcar un período de tiempo que envolviera la trama. La pega era que no bastaba con una simple declaración del tiempo, que resultaría demasiado específica y no acabaría de involucrar al lector. Era preciso emplear un "ritmo temporal" que resultara creíble.

Para lograr ese objetivo se echa mano de una serie de acciones corrientes: un grifo que gotea, encender una cerilla, cepillarse los dientes y, otro ejemplo, el tiempo que se tarda en bajar una escalera.

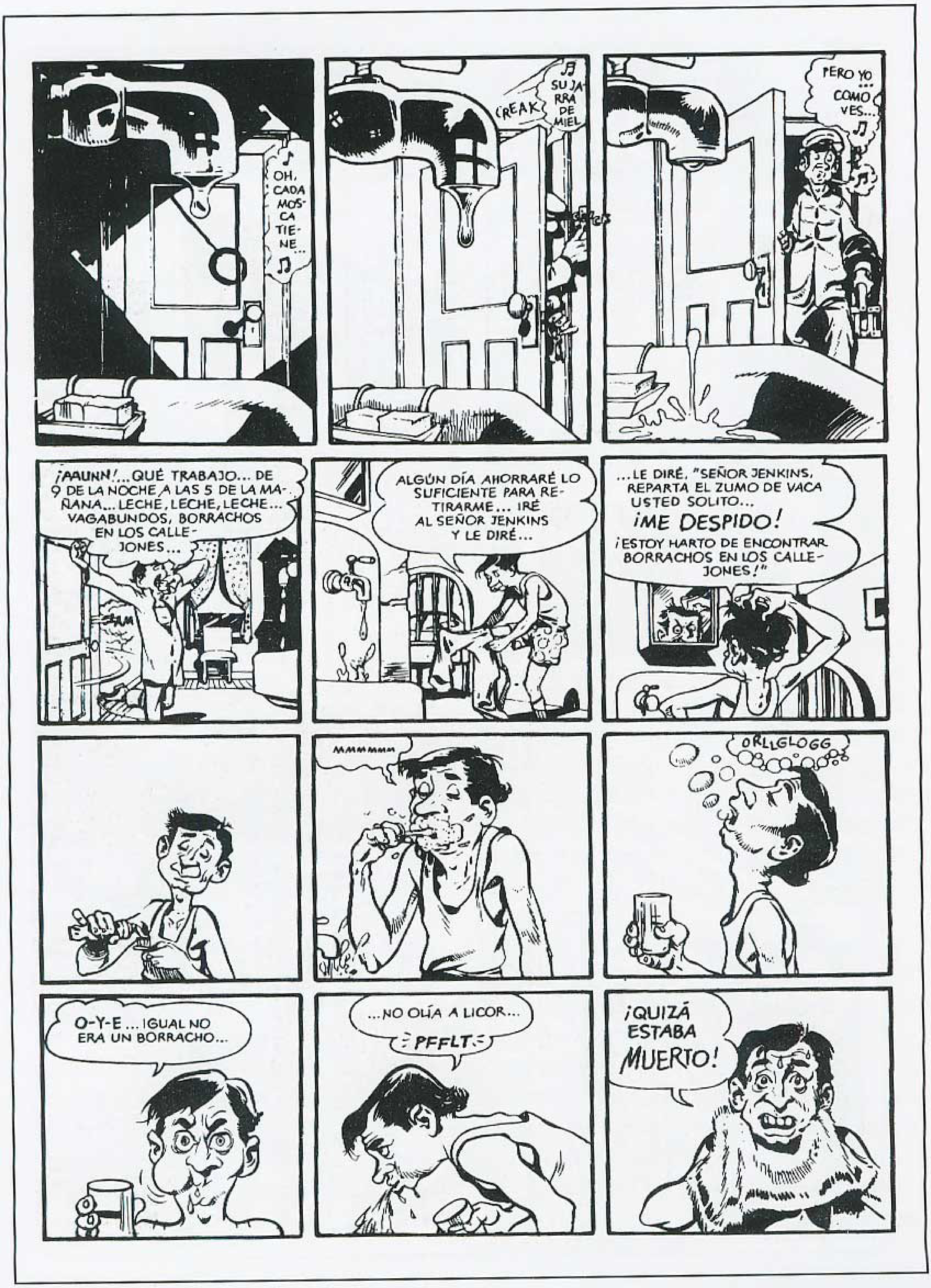
El número y tamaño de la viñetas también contribuye al ritmo de la historia y al paso del tiempo. Por ejemplo, cuando se trata de comprimir el tiempo, se requiere un mayor número de viñetas. En tal caso, la acción se vuelve más segmentada, al contrario de la acción que tiene lugar en las viñetas más grandes y convencionales. Al colocar las viñetas muy juntas, alteramos la "velocidad" del tiempo transcurrido en su sentido más estricto.

La forma de las viñetas también es un factor que debe tenerse en cuenta. En una página donde se necesita exponer un "paso" de acción "deliberado", las viñetas están separadas en cuadrados perfectos. Cuando suena el teléfono, se necesita tiempo (así como espacio) para provocar un suspense y una amenaza, y por ello la tira es una sola viñeta, precedida por otra tira de viñetas más apretadas y pequeñas.

En los cómics, el ritmo y la velocidad andan entrelazados.

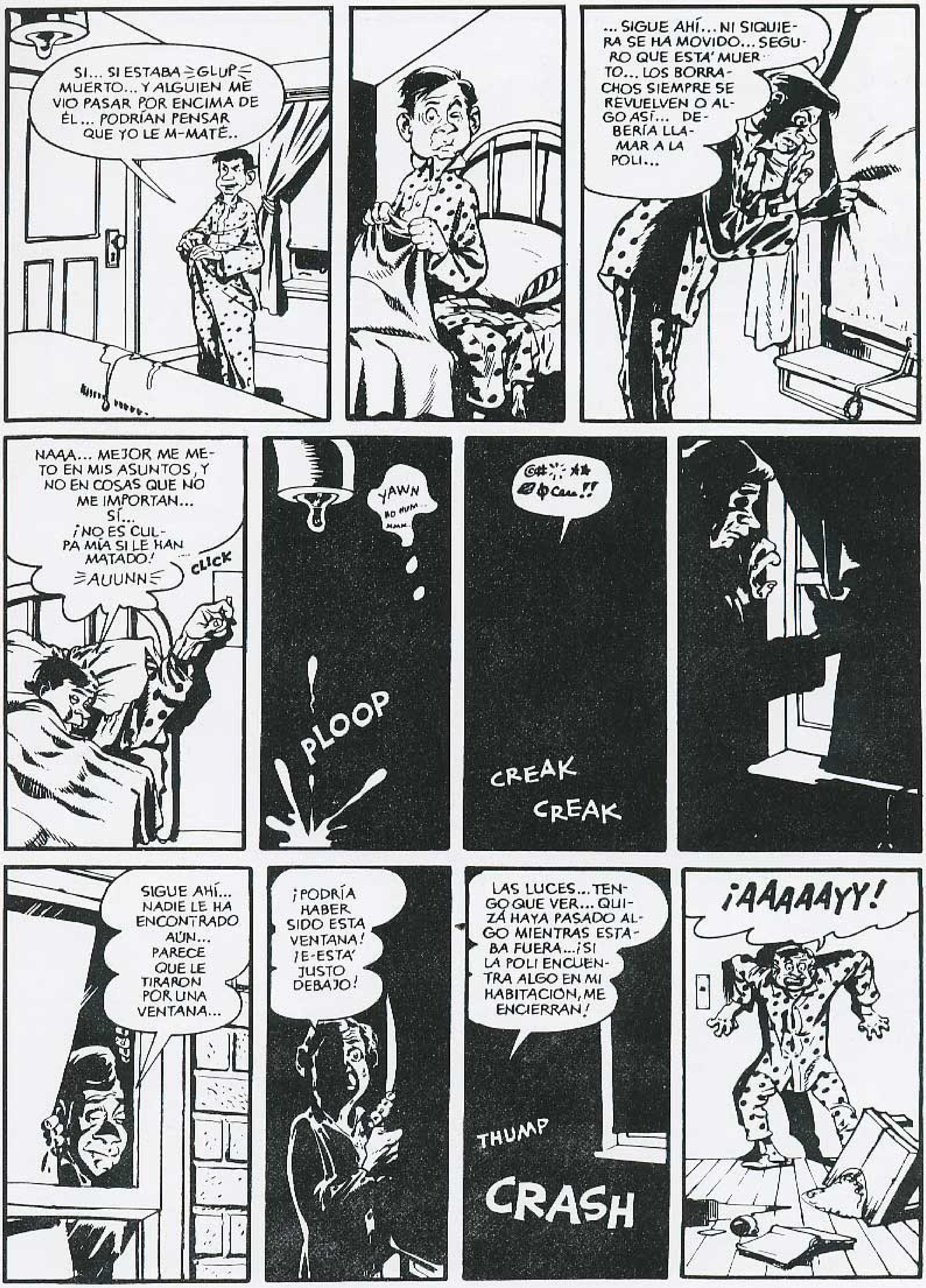

JUEGO SUCIO
SI VIVES EN UNA CIUDAD PEQUEÑA, SIN DUDA ESTO TE PARECERÁ SORPRENDENTE.
PERO EL HECHO ES QUE LOS HABITANTES DE LA GRAN URBE PASAN POR ALTO INSTINTIVAMENTE LAS COSAS DE SUS VECINOS.
THE SPIRIT
BY WILL EISNER
DESDE LUEGO, NADA DE LO QUE LE SUCEDIERA A ESTE CONCIUDADANO PODRÍA APARTAR AL HABITANTE NORMAL DE SU CÓDIGO: "MÉTETE EN TUS PROPIOS ASUNTOS".
SPIRIT
SPIRIT

Ejemplo de ritmo. Al incluir dos viñetas antes de la caída del cuerpo, se introducen los elementos del shock, la sorpresa y una pizca de humor.


♪ OH, CADA MOSCA TIENE... ♫
CREAK
♫ SU JARRA DE MIEL
PERO YO... COMO VES... ♫
♫
¡AAUNN!... QUÉ TRABAJO... DE 9 DE LA NOCHE A LAS 5 DE LA MAÑANA... LECHE, LECHE, LECHE... VAGABUNDOS, BORRACHOS EN LOS CALLEJONES...
ALGÚN DÍA AHORRARÉ LO SUFICIENTE PARA RETIRARME... IRÉ AL SEÑOR JENKINS Y LE DIRÉ...
...LE DIRÉ, "SEÑOR JENKINS, REPARTA EL ZUMO DE VACA USTED SOLITO... ¡ME DESPIDO! ¡ESTOY HARTO DE ENCONTRAR BORRACHOS EN LOS CALLEJONES!"
MMMMMM
ORLLGLOGG
O-Y-E ... IGUAL NO ERA UN BORRACHO...
...NO OLÍA A LICOR...
PFFLT
¡QUIZÁ ESTABA MUERTO!

Aquí, lo que tarda en caer una gota de un grifo hace las veces de "reloj".

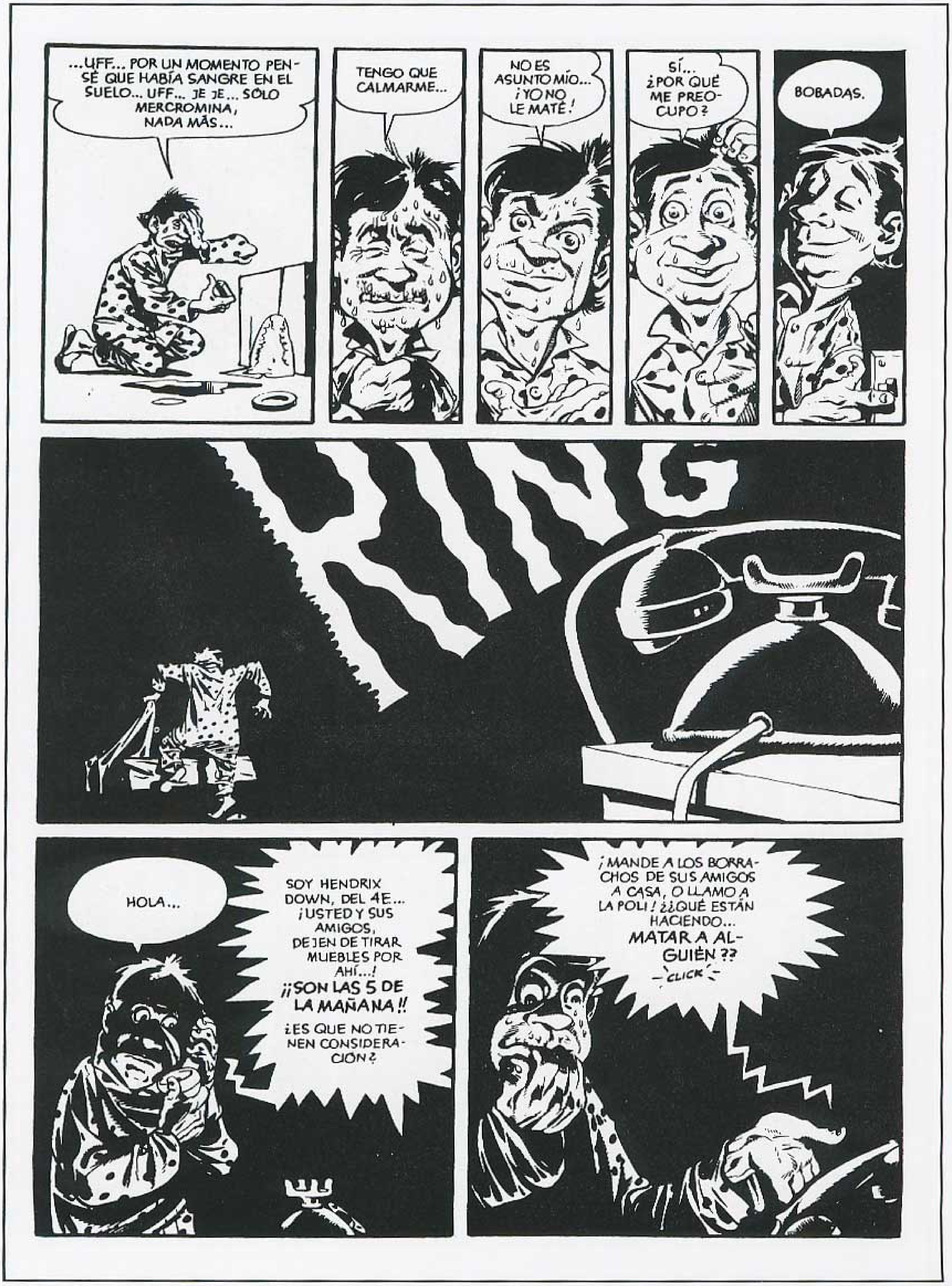
El ritmo y la velocidad están entrelazados. Por ejemplo, la introducción repentina de un gran número de viñetas pequeñas pone en juego un nuevo "compás".

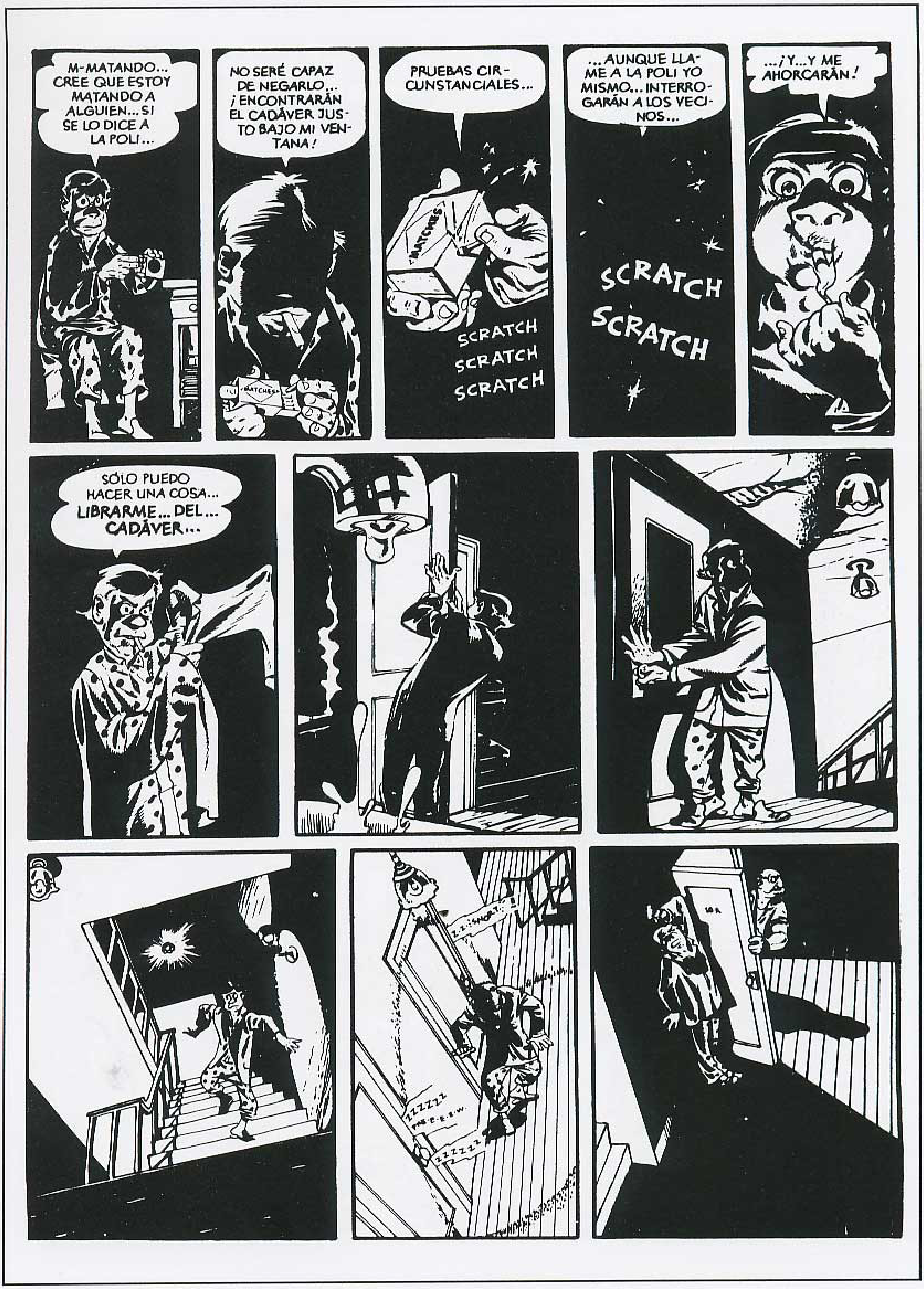

SI... SI ESTABA ≥GLUP≤ MUERTO... Y ALGUIEN ME VIO PASAR POR ENCIMA DE ÉL... PODRÍAN PENSAR QUE YO LE M-MATÉ..
... SIGUE AHÍ... NI SIQUIERA SE HA MOVIDO... SEGURO QUE ESTÁ MUERTO... LOS BORRACHOS SIEMPRE SE REVUELVEN O ALGO ASÍ... DEBERÍA LLAMAR A LA POLI...
NAAA... MEJOR ME METO EN MIS ASUNTOS, Y NO EN COSAS QUE NO ME IMPORTAN... SÍ... ¡NO ES CULPA MÍA SI LE HAN MATADO! ≥AUUNN≤
CLICK
YAWN HO HUM HMM..
PLOOP
@#;*.** ⊘φ Caa!!
CREAK
CREAK
SIGUE AHÍ... NADIE LE HA ENCONTRADO AÚN... PARECE QUE LE TIRARON POR UNA VENTANA...
¡PODRÍA HABER SIDO ESTA VENTANA! ¡E-ESTÁ JUSTO DEBAJO!
LAS LUCES... TENGO QUE VER... QUIZÁ HAYA PASADO ALGO MIENTRAS ESTABA FUERA... ¡SI LA POLI ENCUENTRA ALGO EN MI HABITACIÓN, ME ENCIERRAN!
THUMP
CRASH
¡AAAAAYY!

Las viñetas verticales y estrechas, que transmiten una sensación de proximidad, intensifican el "tempo" ascendente del pánico.

El ritmo es "staccatto"

...seguido de una viñeta grande y alargada para dar a entender un prolongado timbre del teléfono.


...UFF... POR UN MOMENTO PENSÉ QUE HABÍA SANGRE EN EL SUELO... UFF... JE JE... SÓLO MERCROMINA, NADA MÁS...
TENGO QUE CALMARME...
NO ES ASUNTO MÍO... ¡YO NO LE MATÉ!
SÍ... ¿POR QUÉ ME PREOCUPO?
BOBADAS.
RING
HOLA...
SOY HENDRIX DOWN, DEL 4E... ¡USTED Y SUS AMIGOS, DEJEN DE TIRAR MUEBLES POR AHÍ...! ¡¡SON LAS 5 DE LA MAÑANA!! ¿ES QUE NO TIENEN CONSIDERACIÓN?
¡MANDE A LOS BORRACHOS DE SUS AMIGOS A CASA, O LLAMO A LA POLI! ¿¿QUÉ ESTÁN HACIENDO... MATAR A ALGUIÉN??
CLICK


M-MATANDO... CREE QUE ESTOY MATANDO A ALGUIEN... SI SE LO DICE A LA POLI...
NO SERÉ CAPAZ DE NEGARLO... ¡ENCONTRARÁN EL CADÁVER JUSTO BAJO MI VENTANA!
MATCHES
PRUEBAS CIRCUNSTANCIALES...
MATCHES
SCRATCH
SCRATCH
SCRATCH
...AUNQUE LLAME A LA POLI YO MISMO... INTERROGARÁN A LOS VECINOS...
SCRATCH
SCRATCH
...¡Y...Y ME AHORCARÁN!
SÓLO PUEDO HACER UNA COSA... LIBRARME... DEL... CADÁVER...
Z-Z-SNORT!
ZZZZZZ
PHE-E-E-E-W
ZZZZZZ

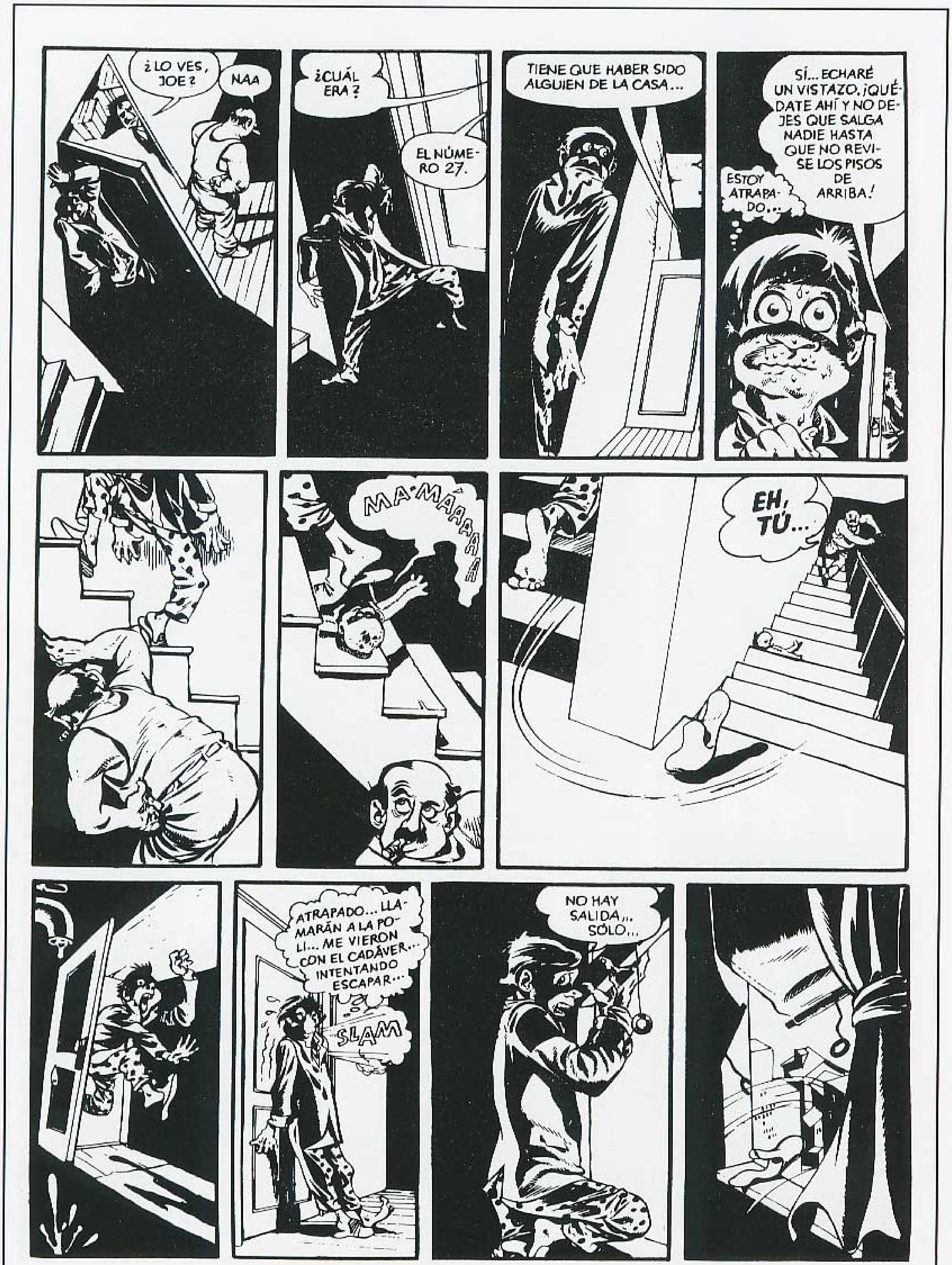
Ahora, el paso se acelera y las viñetas se apretujan unas con otras.

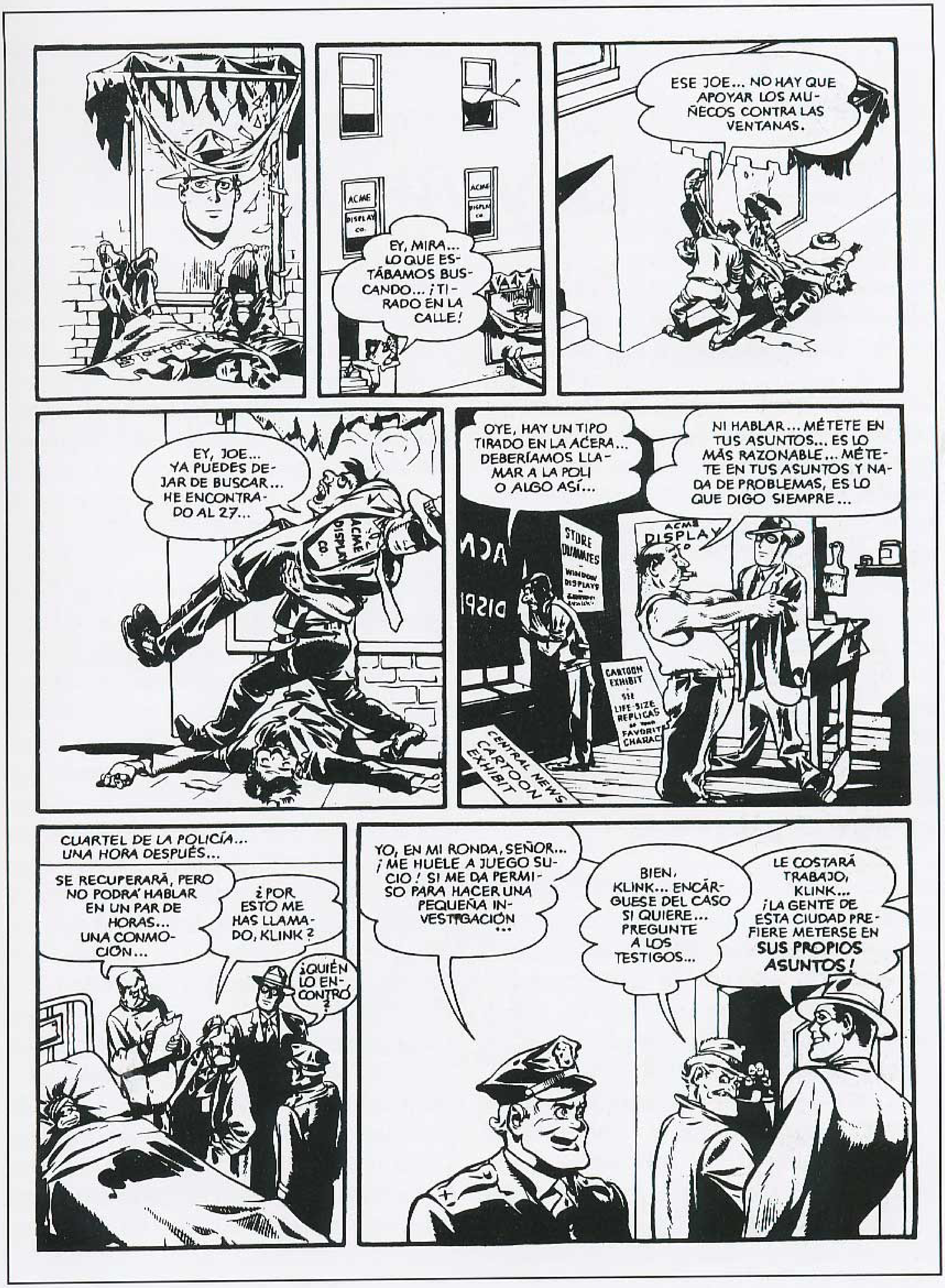
Se modifica la perspectiva para añadir tiempo sin alterar el ritmo.

Se mantiene el ritmo empleando viñetas estrechas de igual tamaño.

La última viñeta es más ancha para permitir que "el compás" haga una breve pausa.

A continuación, se vuelve a la frecuencia de viñetas hasta que el personaje se tira por la ventana.


¿LO VES, JOE?
NAA
¿CUÁL ERA?
EL NÚMERO 27.
TIENE QUE HABER SIDO ALGUIEN DE LA CASA...
SÍ... ECHARÉ UN VISTAZO. ¡QUÉDATE AHÍ Y NO DEJES QUE SALGA NADIE HASTA QUE NO REVISE LOS PISOS DE ARRIBA!
ESTOY ATRAPADO...
MA-MÁAAAAAA
EH, TÚ...
ATRAPADO... LLAMARÁN A LA POLI... ME VIERON CON EL CADÁVER... INTENTANDO ESCAPAR...
SLAM
NO HAY SALIDA... SÓLO...


ACME DISPLAY CO.
EY, MIRA... LO QUE ESTÁBAMOS BUSCANDO... ¡TIRADO EN LA CALLE!
ESE JOE... NO HAY QUE APOYAR LOS MUÑECOS CONTRA LAS VENTANAS.
EY, JOE... YA PUEDES DEJAR DE BUSCAR... HE ENCONTRADO AL 27...
ACME DISPLAY CO.
OYE, HAY UN TIPO TIRADO EN LA ACERA... DEBERÍAMOS LLAMAR A LA POLI O ALGO ASÍ...
NI HABLAR... MÉTETE EN TUS ASUNTOS... ES LO MÁS RAZONABLE... MÉTETE EN TUS ASUNTOS Y NADA DE PROBLEMAS, ES LO QUE DIGO SIEMPRE...
ACME DISPLAY
STORE DUMMIES
WINDOW DISPLAYS
CARTOON EXHIBIT SEE LIFE-SIZE REPLICAS OF YOUR FAVORITE CHARAC
CENTRAL NEWS CARTOON EXHIBIT
CUARTEL DE LA POLICÍA... UNA HORA DESPUÉS...
SE RECUPERARÁ, PERO NO PODRÁ HABLAR EN UN PAR DE HORAS... UNA CONMOCIÓN...
¿POR ESTO ME HAS LLAMADO, KLINK?
¡QUIÉN LO ENCONTRÓ?
YO, EN MI RONDA, SEÑOR... ¡ME HUELE A JUEGO SUCIO! SI ME DA PERMISO PARA HACER UNA PEQUEÑA INVESTIGACIÓN...
BIEN, KLINK... ENCÁRGUESE DEL CASO SI QUIERE... PREGUNTE A LOS TESTIGOS...
LE COSTARÁ TRABAJO, KLINK... ¡LA GENTE DE ESTA CIUDAD PREFIERE METERSE EN SUS PROPIOS ASUNTOS!

Ahora, el "compás" se ralentiza, las viñetas son más tradicionales.

El ritmo aminora y alcanza un paso convencional. La historia concluye con una viñeta grande y sosegada.

CAPÍTULO 4

LA VIÑETA

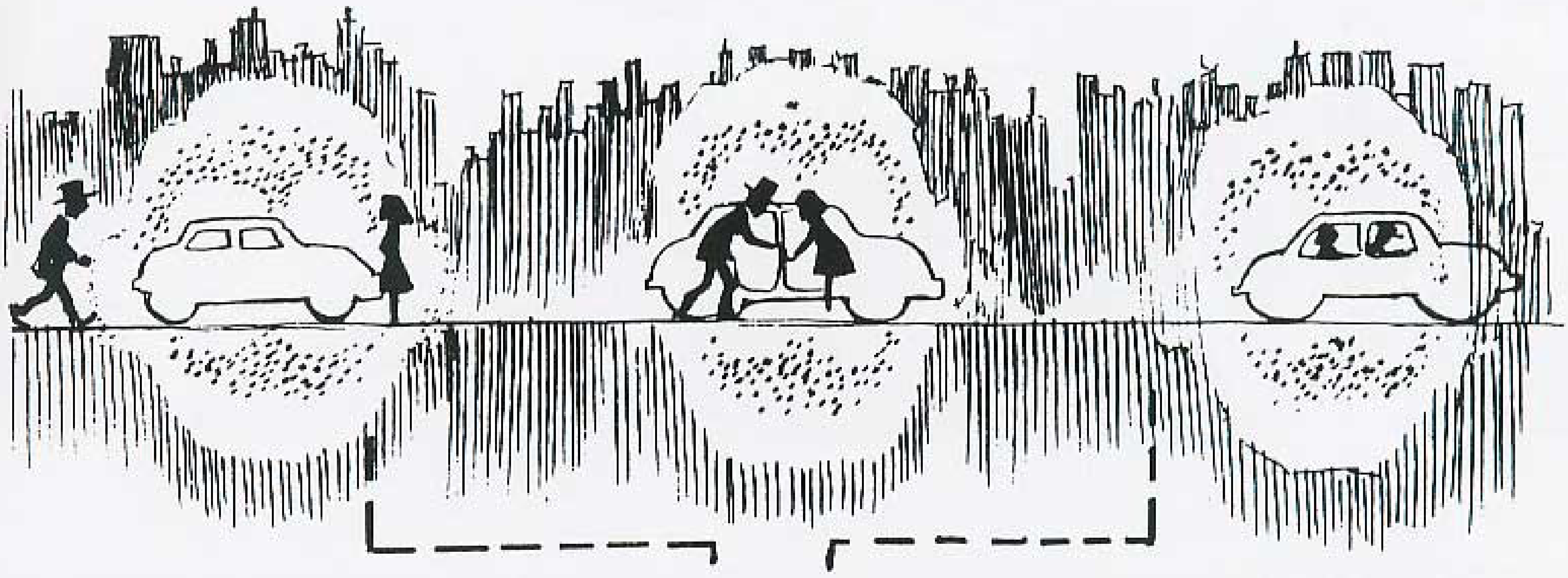
La función fundamental del arte de los cómics, comunicar ideas o historias por medio de palabras y dibujos, implica el movimiento de ciertas imágenes (ya sean personas o cosas) a través de un espacio. Para habérselas con la captura o encapsulación de esos acontecimientos en el flujo de la narración, es preciso desmenuzarlos en una secuencia de segmentos. A estos segmentos se les llama viñetas, y no corresponden exactamente a fotogramas cinematográficos. Más que un resultado de la tecnología, las viñetas son sobre todo parte del proceso creativo.

Al igual que las viñetas sirven para indicar el paso del tiempo, mostrar una serie de imágenes enmarcadas y en movimiento implica la presencia de pensamientos, ideas, acciones y lugares o emplazamientos. Por lo tanto, la viñeta trata de incluir los elementos más esenciales del diálogo: lo visualmente cognoscitivo y perceptivo, alfabeto incluido. El dibujante, para salir airoso de este nivel no verbal de la comunicación, debe tener en consideración tanto la experiencia humana cotidiana como el modo en que la percibimos, que parece consistir en viñetas o episodios.

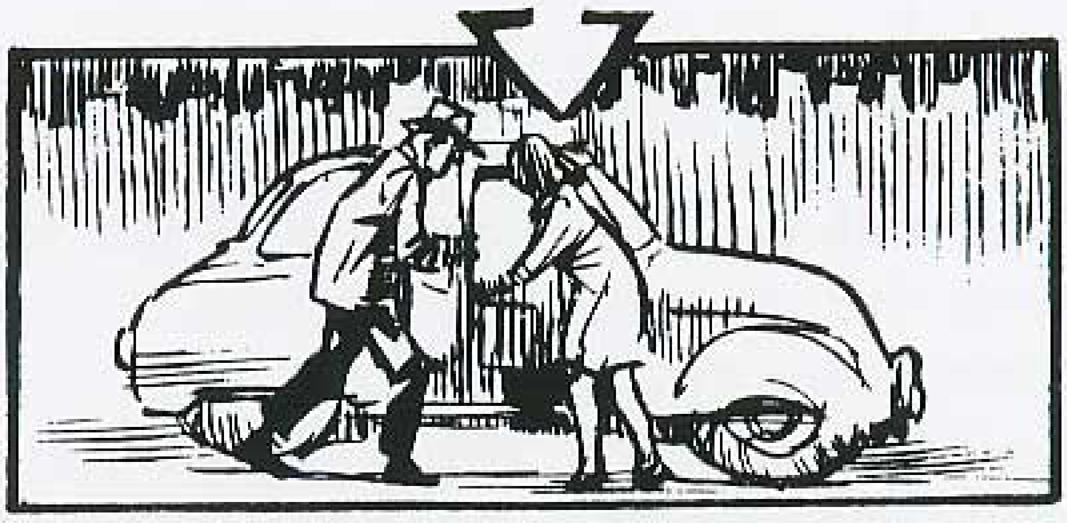
Si, como señala Norman Cousins, "... el pensamiento secuenciado es el trabajo más difícil de toda la gama de esfuerzos humanos...", entonces el trabajo del dibujante de cómics debe ser calculado por lo comprensible que resulte. El artista secuencial "ve" por el lector, pues una de las particularidades del cómic es que no requiere del lector tanto su capacidad para analizar algo como para reconocerlo. Así pues, la cuestión vital es disponer la secuencia de acontecimientos (o dibujos) de forma que se llenen los vacíos de la acción. De tal forma que el lector pueda completar los acontecimientos interpuestos por medio de la propia experiencia. El logro depende de la habilidad del dibujante (por lo general más visceral que intelectual) para calibrar el conjunto de experiencias del lector.

No debería sorprender a nadie el hecho de que el límite de la visión periférica del ojo humano esté muy relacionado con la viñeta tal y como la usa el dibujante para captar o "congelar" un segmento de lo que es en realidad un curso de acción ininterrumpido. Esta segmentación es, sin duda alguna, un acto arbitrario, y es en esta encapsulación donde el dibujante emplea su habilidad para narrar. La interpretación de los elementos dentro de la viñeta, la disposición de las imágenes y su relación entre sí en la secuencia son la "gramática" básica con la que se construye la historia.

En la narración visual, la tarea del guionista/dibujante es registrar un fluir de experiencias y mostrarlo tal como sería captado por la vista del lector. Eso se consigue desmenuzando arbitrariamente el curso de experiencias en segmentos o escenas "congeladas" y encerrándolas en el interior de una viñeta.



La escena captada a través de los ojos del lector... tal y como la ve él en su cabeza.

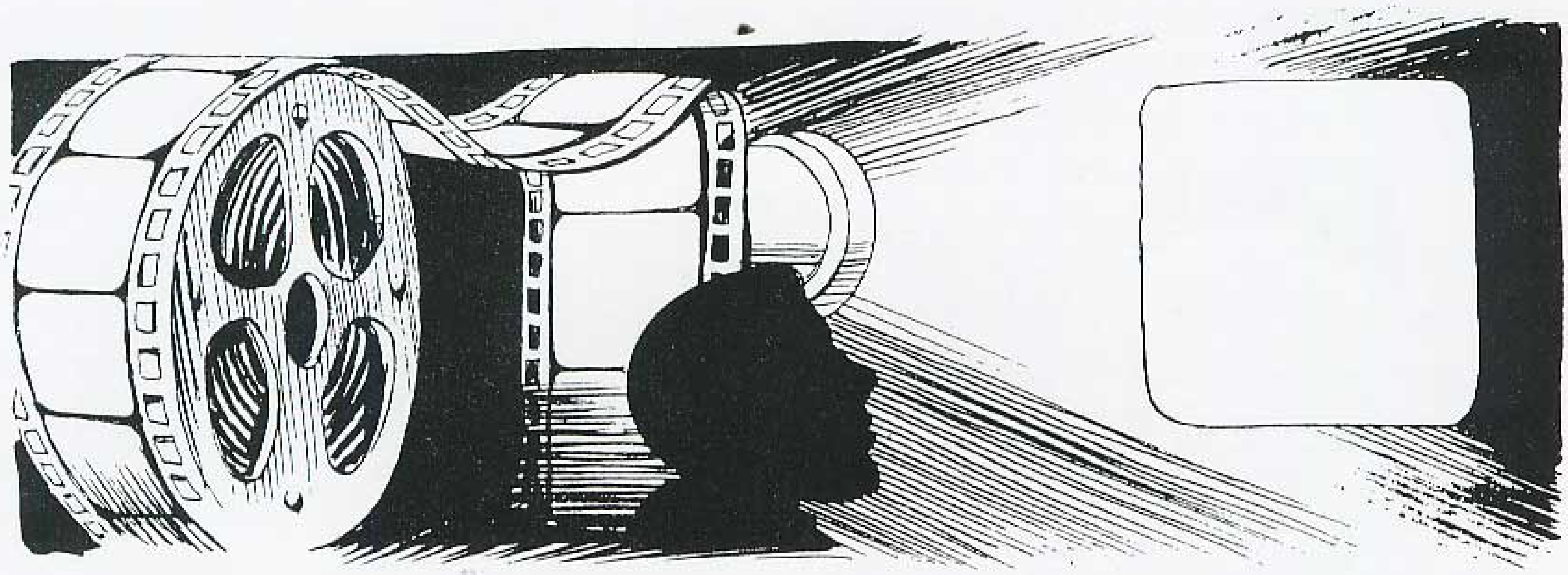


Viñeta final seleccionada de la secuencia anterior.

El tiempo total transcurrido aquí puede tener una duración de minutos y la periferia de la escena ser muy amplia. De entre todo ese tiempo y espacio, hay que seleccionar la posición de los personajes con respecto al escenario, hay que congelarlo y encapsularlo en el interior de la viñeta. Existe una relación clarísima entre lo que percibe el lector como curso de los acontecimientos y lo que se congela en la viñeta.

LA VIÑETA COMO MEDIO DE CONTROL

En el arte secuencial, el dibujante debe, desde un principio, captar la atención del lector y ordenar la secuencia en la que el lector seguirá la narración. Las limitaciones propias de la tecnología son a la vez obstáculos y ventajas a la hora de intentar conseguirlo. El mayor obstáculo por superar es la tendencia del ojo del lector a vagar. No hay manera, por ejemplo, de que el dibujante pueda evitar que el lector empiece por leer la última viñeta de la página. El pasar de página proporciona un ligero control, pero en nada comparable al de una película.



El espectador ve (lee) una película fotograma tras fotograma. No puede ver los futuros ni los pasados más que en la medida en que los proyecta la máquina.

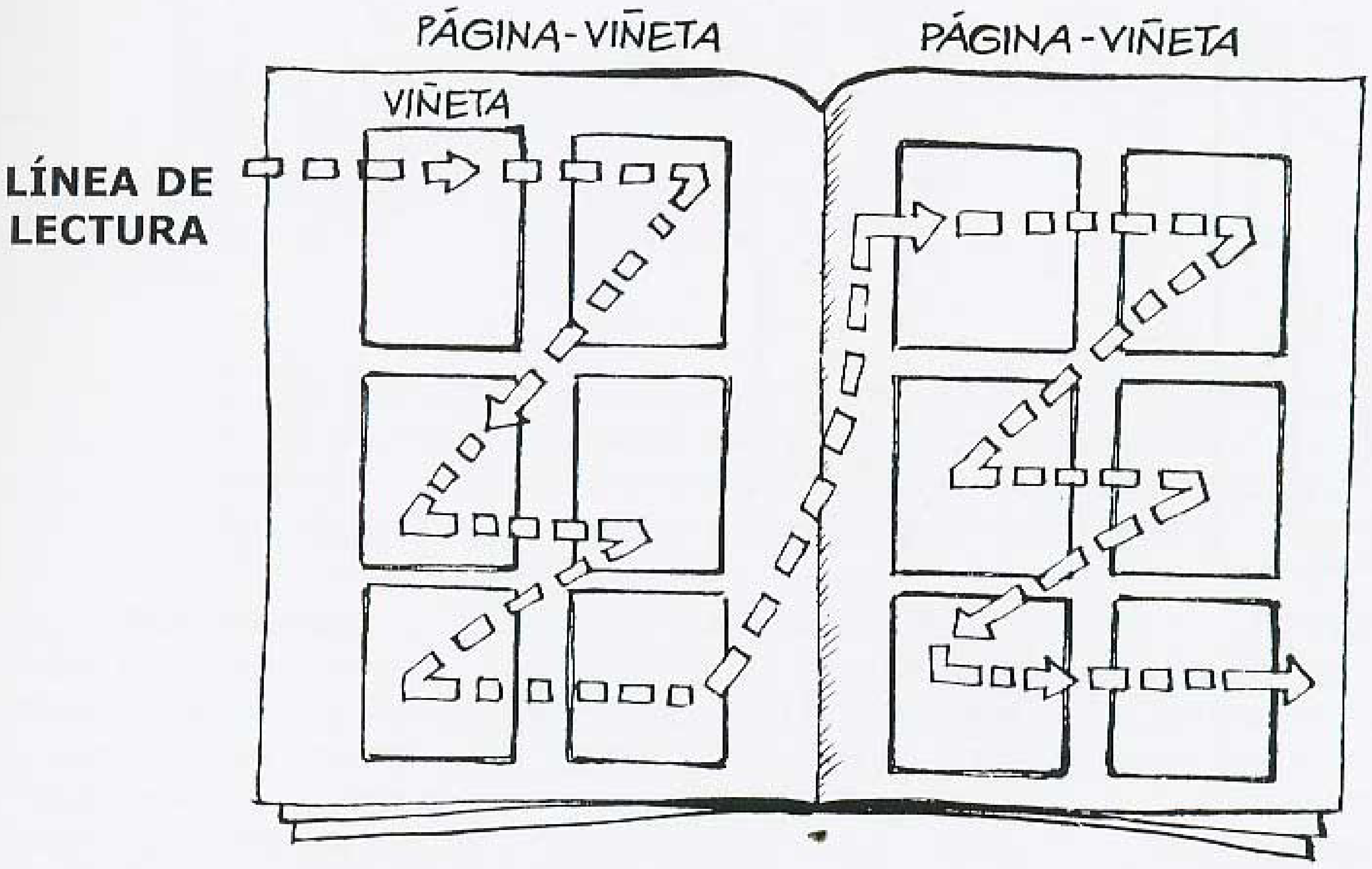
El espectador de una película no puede ver el siguiente fotograma antes de que el creador lo permita, porque esos fotogramas, estampados en cintas de película transparente, se muestran seguidos, uno tras otro. Así pues, las películas, que son una extensión de las tiras de cómic, gozan de un control absoluto de su lectura, ventaja que comparten con el teatro. En un teatro cerrado, el arco del proscenio y los bastidores llegan a formar una viñeta, mientras el público está sentado enfrente, de manera que puede ver la acción que transcurre delante de él.

Sin tales ventajas técnicas, sólo le queda al historietista confiar en la cooperación tácita del lector. Eso no va más allá de la norma de lectura (de izquierda a derecha, de arriba abajo) y las disciplinas cognoscitivas corrientes. En verdad, es precisamente esta cooperación voluntaria, tan exclusiva de los cómics, la que sustenta el contrato entre el dibujante y su público.

En realidad, en los cómics hay dos tipos de "fotogramas": la página entera, en la que figuran una serie de viñetas, y cada una de éstas, en las que se desarrolla la acción. Ambos son instrumentos de control del arte secuencial.

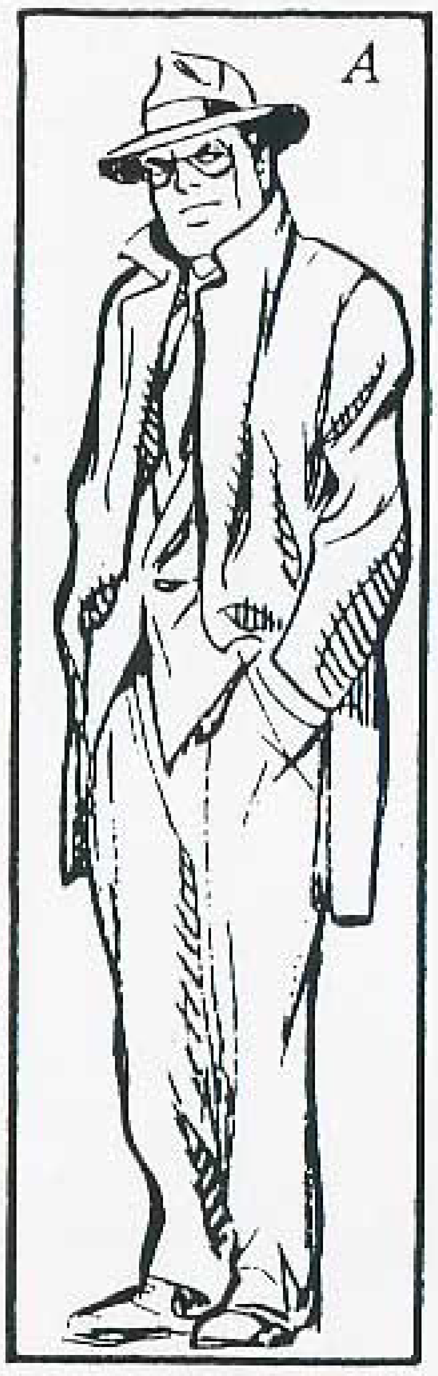
Al lector (occidental) se le enseña a leer la página de izquierda a derecha y de arriba abajo. Ello queda reflejado en la disposición de viñetas en la página.

Éste sería el flujo normal ideal de la vista del lector. Ahora bien, no siempre es así en la práctica . A menudo, el lector empieza por echar una ojeada a la última viñeta. Pese a eso, el lector acaba por volver a la norma convencional.

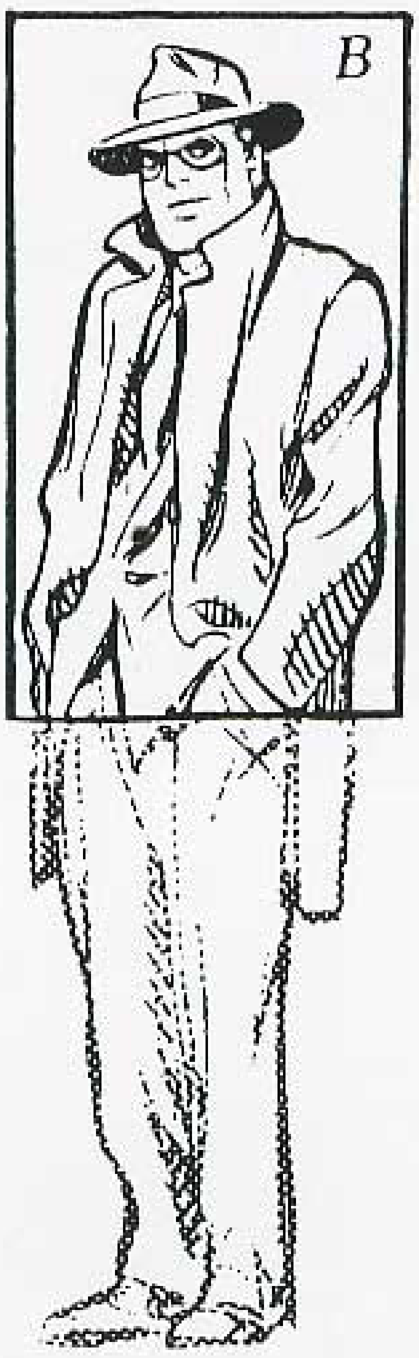


CREAR LA VIÑETA

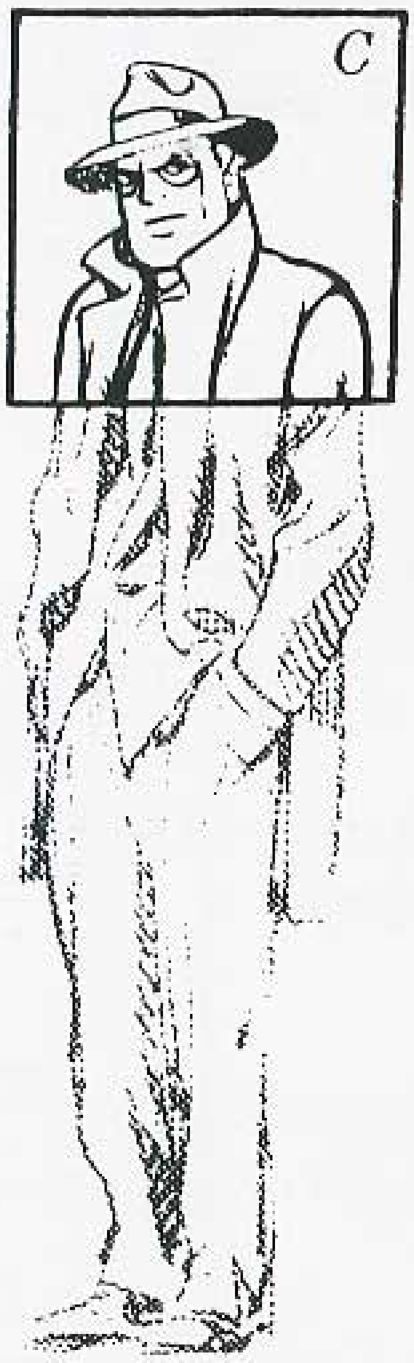
En general, la creación de la viñeta empieza con la selección de los elementos necesarios para la narración, la elección de una perspectiva desde donde pueda verlos el lector, y la determinación de la parte de cada símbolo o elemento que aparecerá en la viñeta. Así, en la realización de cada viñeta no sólo se tiene en cuenta el dibujo y la composición, sino también su coherencia narrativa. Gran parte de esto se lleva a cabo gracias a la percepción o poder intuitivo encarnados en el "estilo" del dibujante. Sin embargo, la comprensión de la capacidad visual del lector es una cuestión intelectual. Ejemplo sencillo de ello son las tres viñetas que figuran a continuación:



PLANO ENTERO
La representación de la figura de cuerpo entero no requiere sofisticación alguna. No requiere nada de la imaginación o conocimiento del lector.



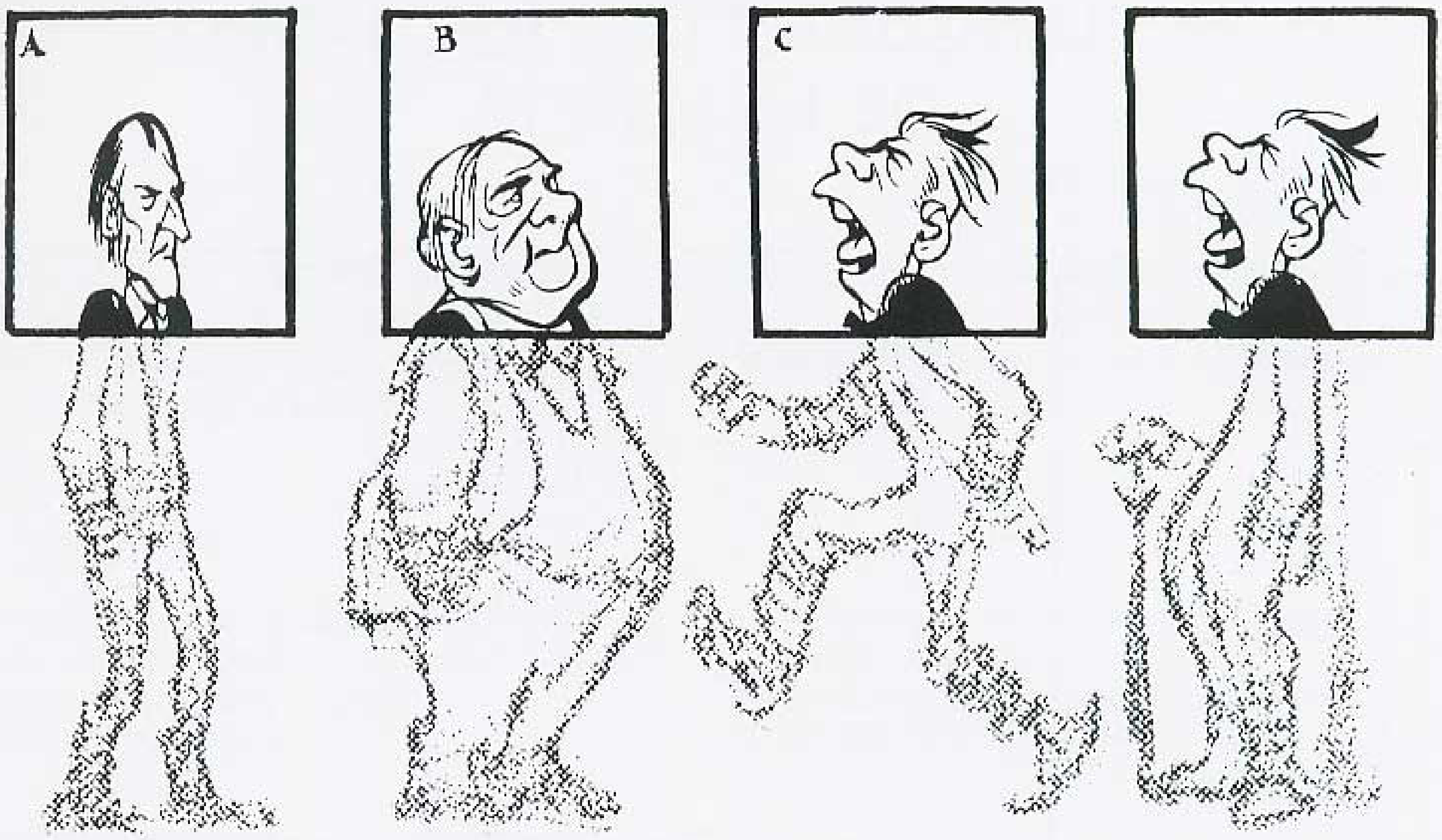
PLANO MEDIO
Se espera del lector que suministre el resto de la imagen, de la que ya dispone de una buena parte.



PRIMER PLANO
Se espera del lector que asuma que existe la figura entera y que deduzca de memoria, y basándose en la experiencia, la postura y los pormenores de la misma.

Cuando se muestra la figura entera (A), no se requiere del lector sofisticación alguna. La imagen está completa e intacta. En la viñeta (B), se espera del lector que entienda que la figura mostrada tiene unas piernas proporcionadas al torso y que se encuentran en una posición compatible. En el primer plano (C), el lector debe imaginar que el cuerpo entero existe fuera de la viñeta y, basándose en la experiencia y en la memoria, suministrar el resto de la viñeta de conformidad con lo que sugiere la fisiología de la cabeza.

En una serie de viñetas en las que sólo figuran cabezas, tiene lugar un “diálogo visual” entre el lector y el dibujante que exige del primero ciertas suposiciones, propias de una experiencia común.



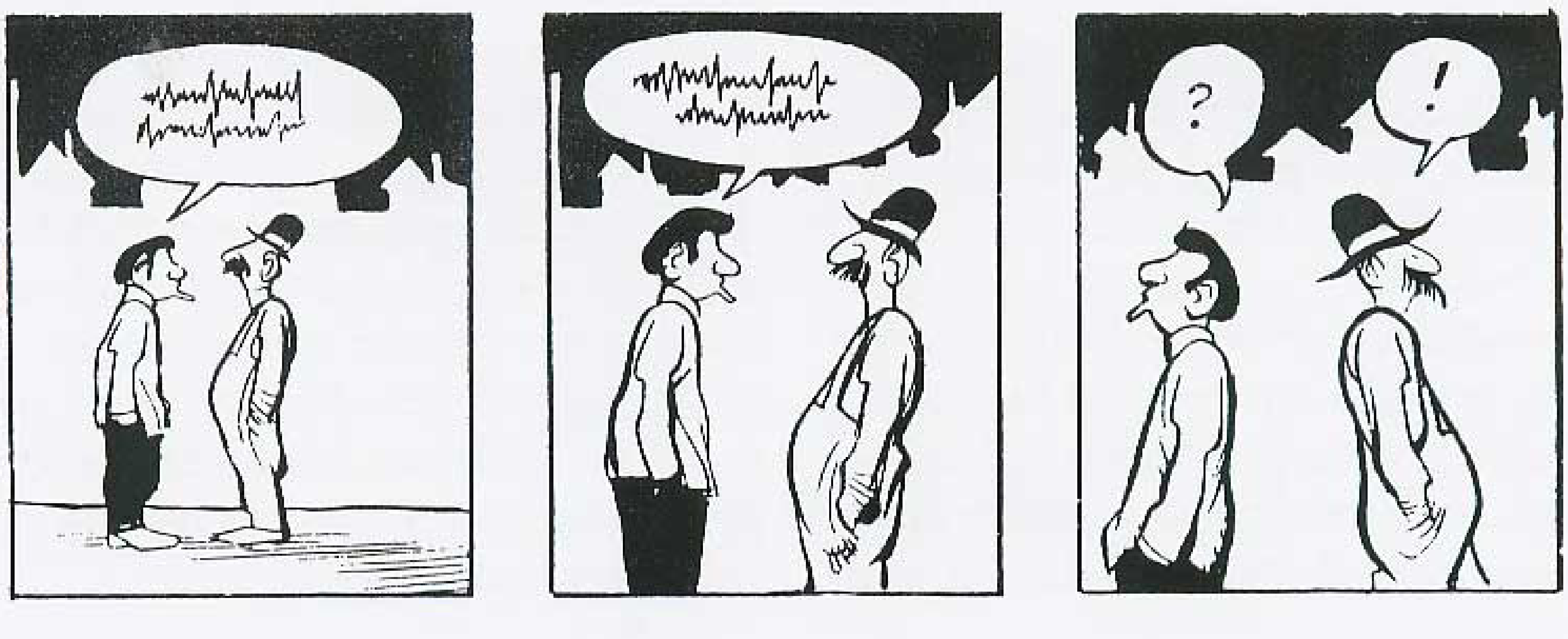
Cabeza delgada ***(A)*** *implica cuerpo delgado.*

Cabeza gruesa ***(B)*** *implica cuerpo grueso.*

Claro está que posteriores encuadres de los personajes justificarán tales suposiciones. La ilustración C, empero, sirve para demostrar que puede darse una mala interpretación de la intención del dibujante, a menos que éste realice un dibujo más completo o bien introduzca una viñeta anterior para aclarar lo que el lector está mirando.

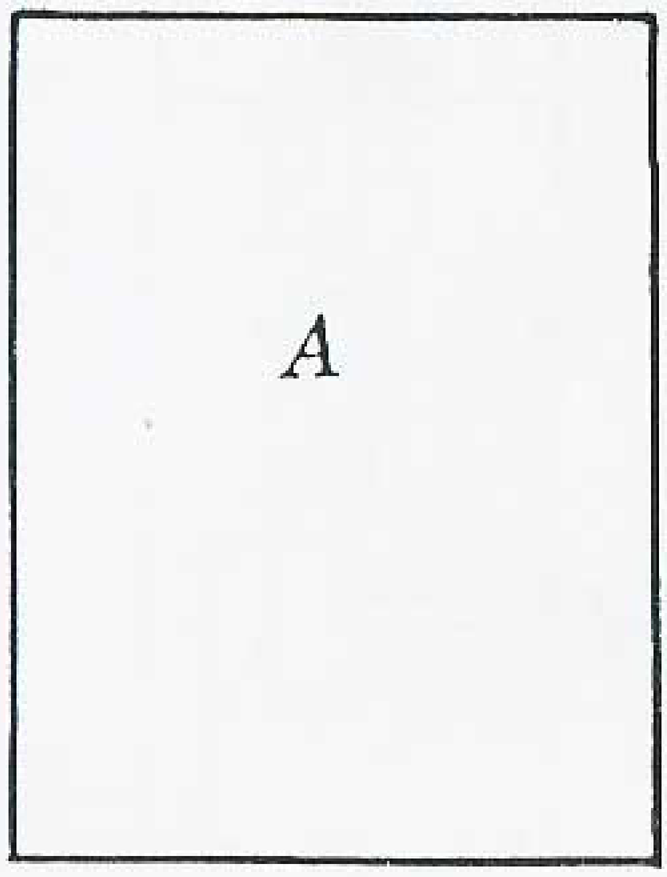
LA VIÑETA COMO RECIPIENTE

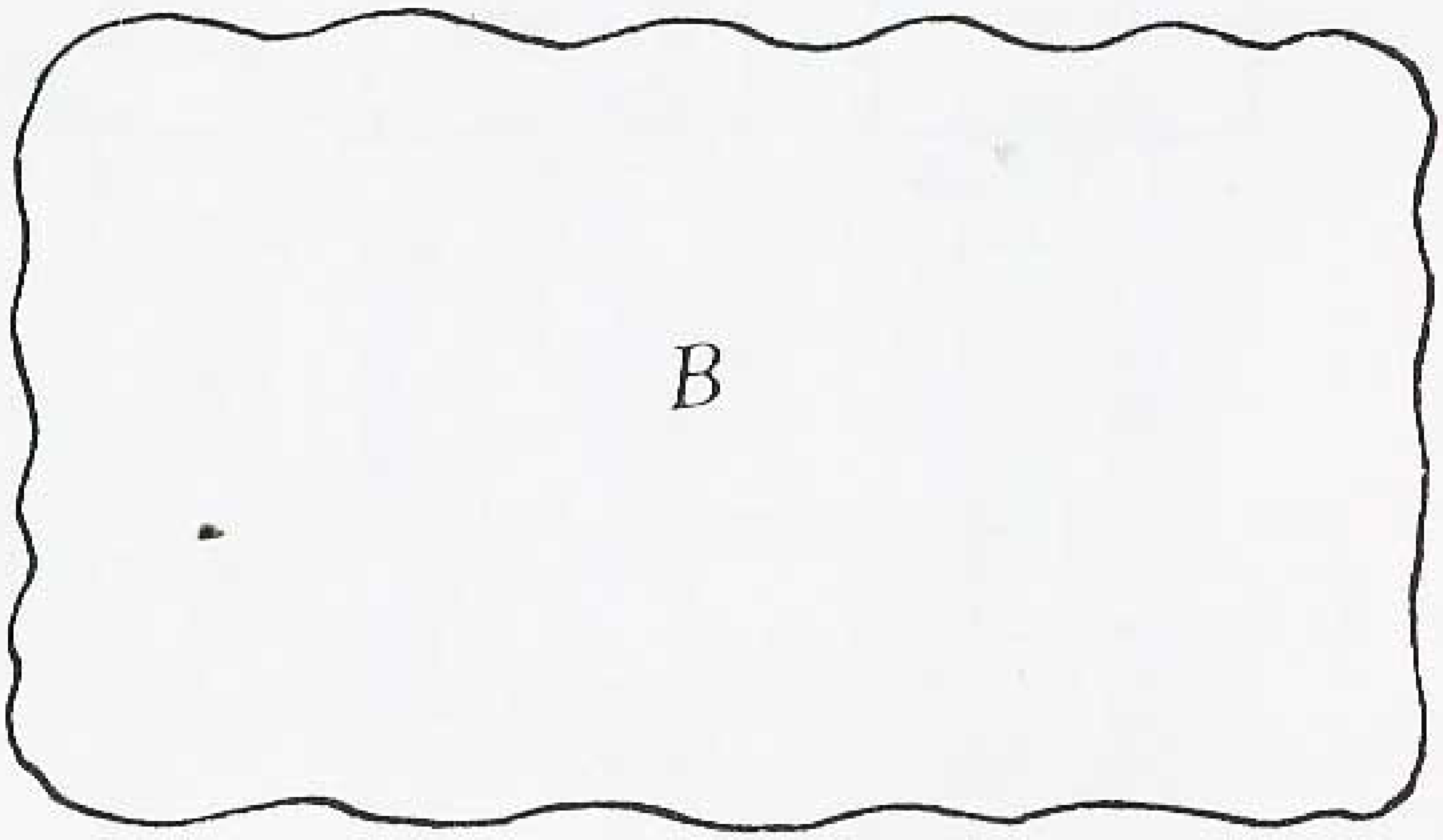
La disposición más básica de la viñeta es aquella en la que tanto la forma del cuadro como su proporción permanecen rígidas. Las viñetas hacen el papel de contenedores de la vista del lector, sin más. Este tipo de viñetas es más

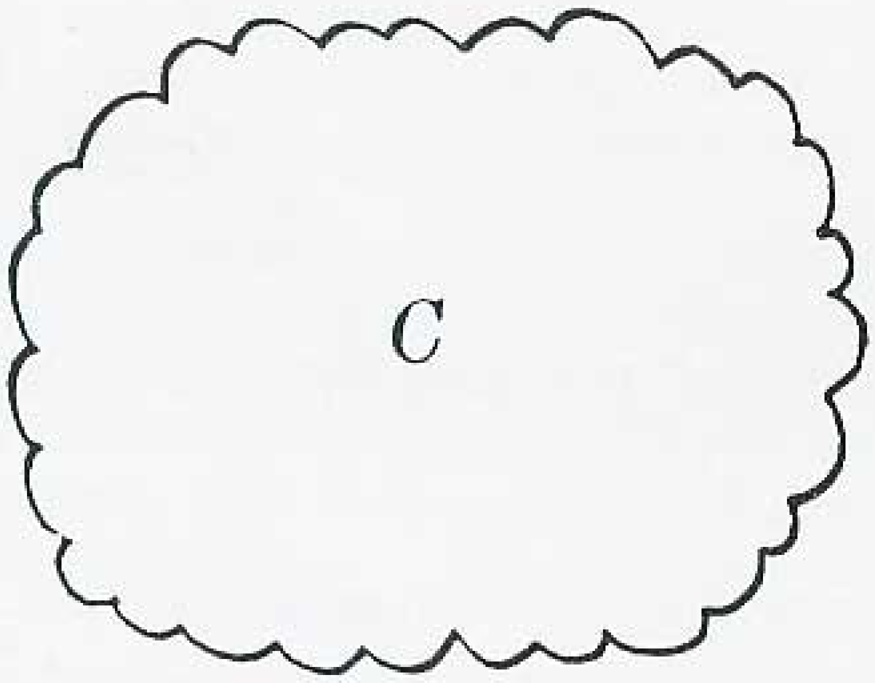


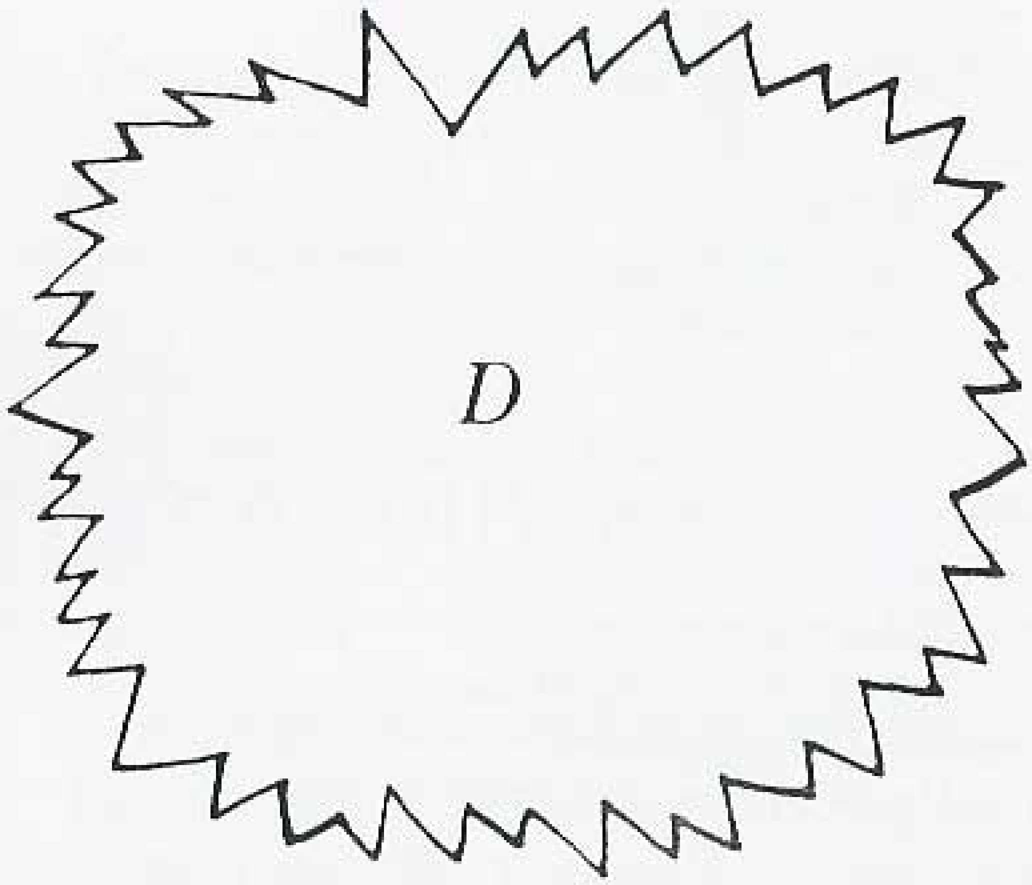
corriente en las tiras que en los *comic books*, al cuadrar mejor con las exigencias de formato de los periódicos en las que son publicadas.

EL "LENGUAJE" DEL RECUADRO DE LA VIÑETA







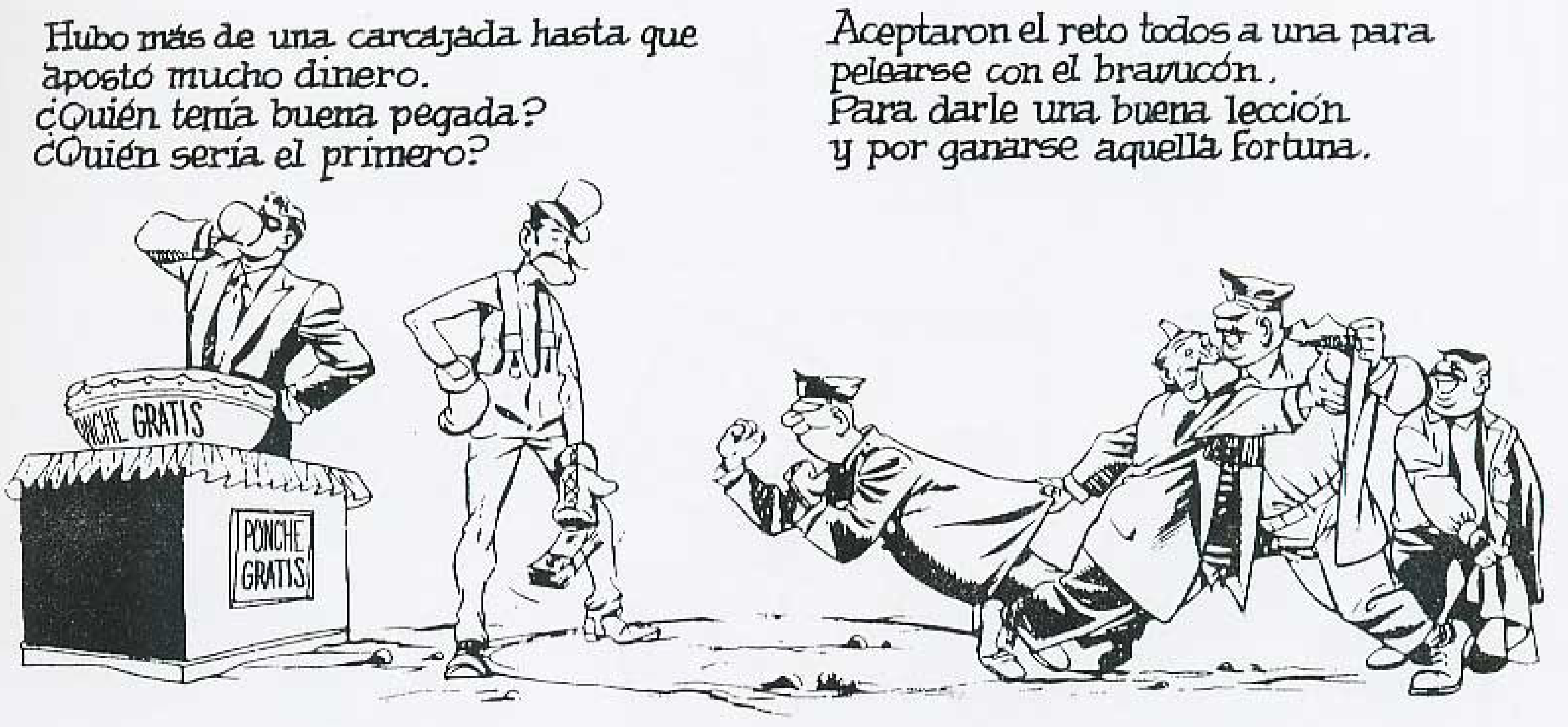


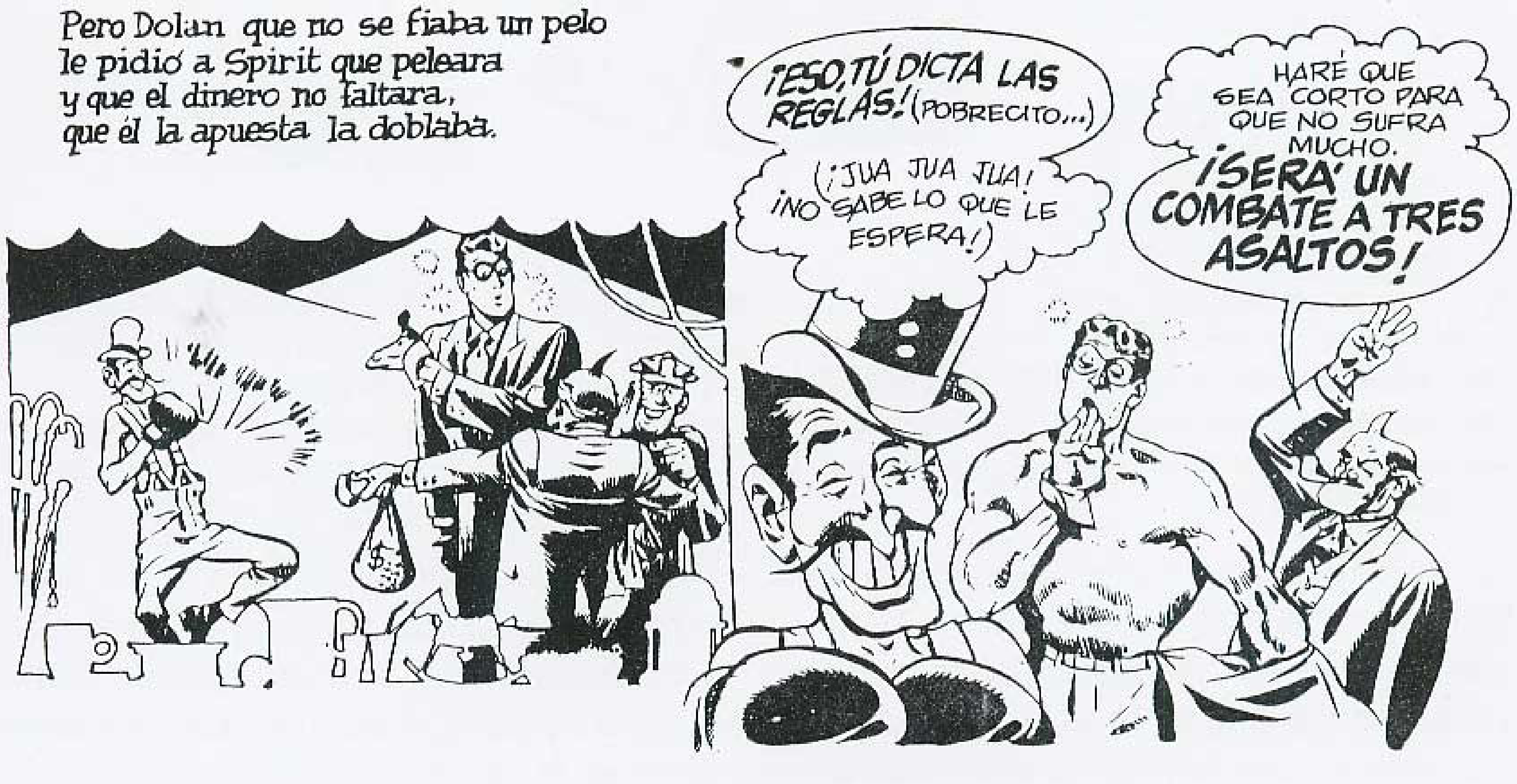
Además de su función principal como marco en el que confinar objetos y acciones, el recuadro de la viñeta puede ser usado como parte del "lenguaje" no verbal del arte secuencial.

Por ejemplo, las viñetas de líneas rectas (A), siempre que la letra de la historia no diga lo contrario, muestran una acción que suele acontecer en el momento presente. El *flashback* (salto hacia atrás en el tiempo) se indica por lo general alterando las líneas del recuadro de la viñeta. El recuadro ondulante (B) o festoneado (C) es el indicador más corriente del pasado. Aunque no existe una norma general para expresar el tiempo por medio del recuadro de la viñeta, el "carácter" de la línea –como pasa con el sonido, la emoción (D) o el pensamiento (C)– crea lo que se podría considerar un jeroglífico.

La viñeta sin recuadro hace alusión a un espacio ilimitado. Tiene el efecto de englobar un fondo conocido pero que no se ve. La siguiente página de una historieta de Spirit, "La tragedia de Merry Andrew" (publicada por primera vez el 15 de febrero de 1948) es buen ejemplo de ello.

El mundillo del carnaval, que no resulta visible aquí, se había mostrado en las páginas anteriores de la historieta. Ahora se pide al lector que "ponga el relleno". En esta página, las viñetas sin recuadro vienen a representar un espacio ilimitado y el ambiente ya mencionado.


Hubo más de una carcajada hasta que apostó mucho dinero.
¿Quién tenía buena pegada?
¿Quién sería el primero?
PONCHE GRATIS
PONCHE GRATIS
Aceptaron el reto todos a una para pelearse con el bravucón.
Para darle una buena lección
y por ganarse aquella fortuna.

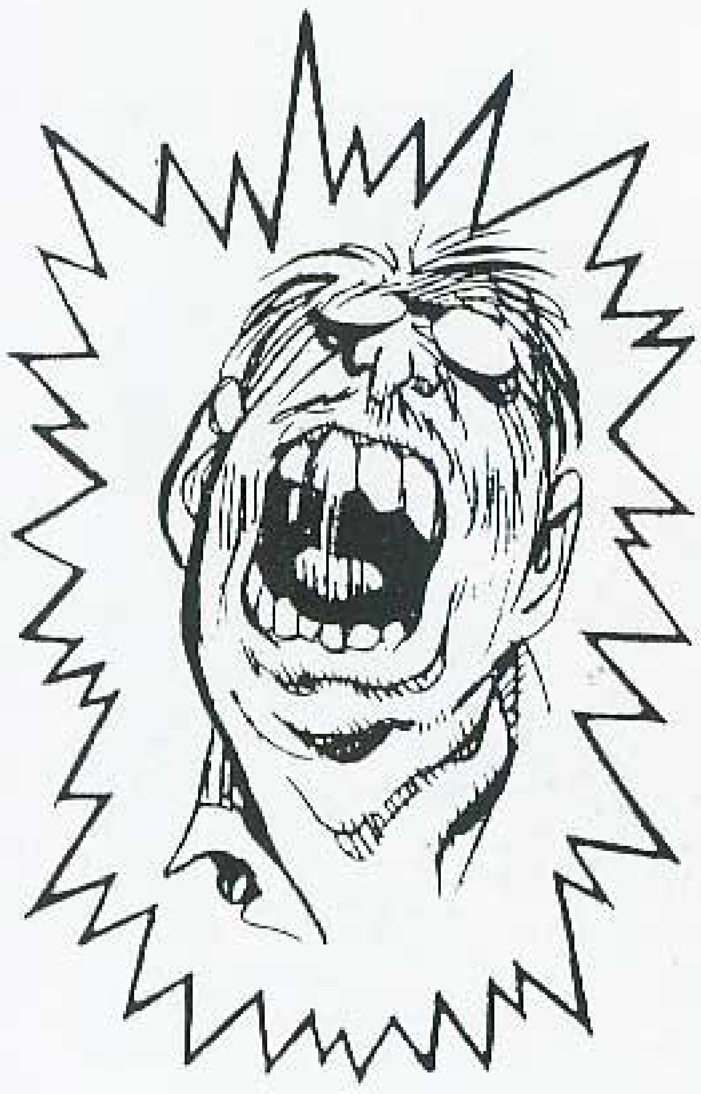

Pero Dolan que no se fiaba un pelo
le pidió a Spirit que peleara
y que el dinero no faltara,
que él la apuesta la doblaba.
¡ESO, TÚ DICTA LAS REGLAS! (POBRECITO...)
(¡JUA JUA JUA! ¡NO SABE LO QUE LE ESPERA!)
HARÉ QUE SEA CORTO PARA QUE NO SUFRA MUCHO. ¡SERÁ UN COMBATE A TRES ASALTOS!

El uso de la viñeta enmarcada refuerza la memoria del lector acerca del decorado.

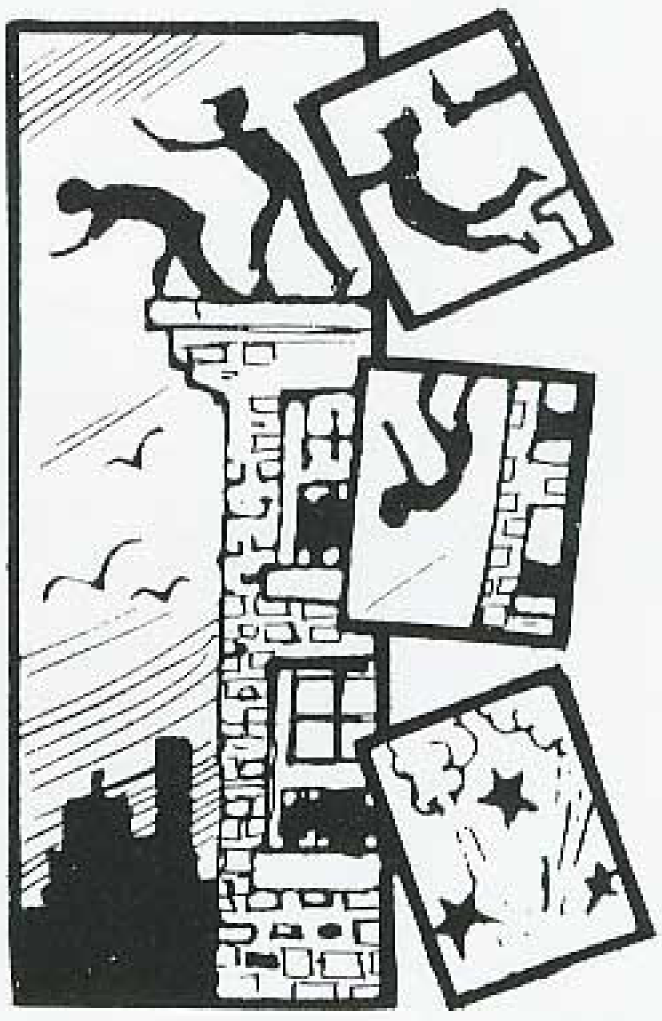
Viñeta sin recuadro: una vez más, el lector se encarga de poner el fondo.

EL RECUADRO DE LA VIÑETA COMO ESTRATEGIA NARRATIVA

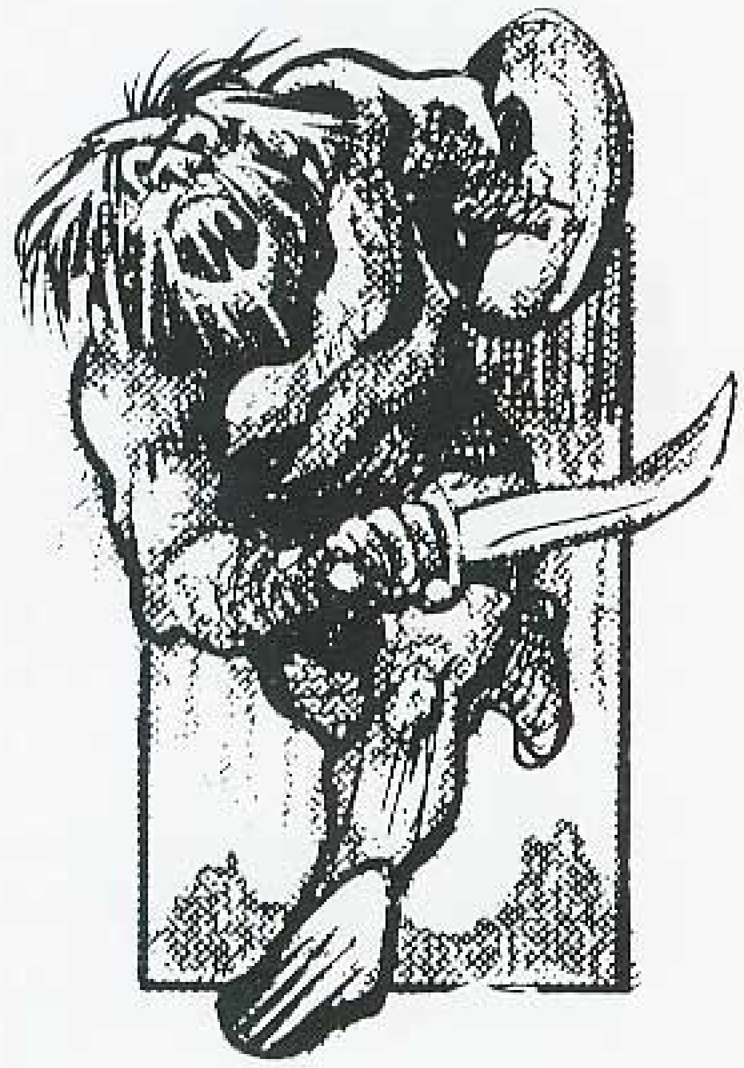
El marco de la viñeta (o su ausencia) puede llegar a ser parte de la misma historia. Se puede emplear para transmitir algo referente al sonido o al clima emotivo en el que transcurre la acción, así como contribuir a la atmósfera de la página en su conjunto. En esos casos, el propósito de la viñeta es, más que ofrecer un escenario, involucrar al lector aún más en la narración. En tanto que la viñeta cuadrada y convencional mantiene a raya al lector –o fuera de la viñeta, por decirlo así–, los marcos, tal y como se usan en las viñetas de abajo, invitan al lector a participar en la acción o bien hacen que la acción "estalle" hacia el lector. Además de añadir un nivel intelectual secundario a la narración, se esfuerza por alcanzar otras dimensiones sensitivas.



A. El contorno dentado implica una emoción explosiva. Transmite un estado de tensión y se relaciona con el sonido de la radio o las transmisiones telefónicas.

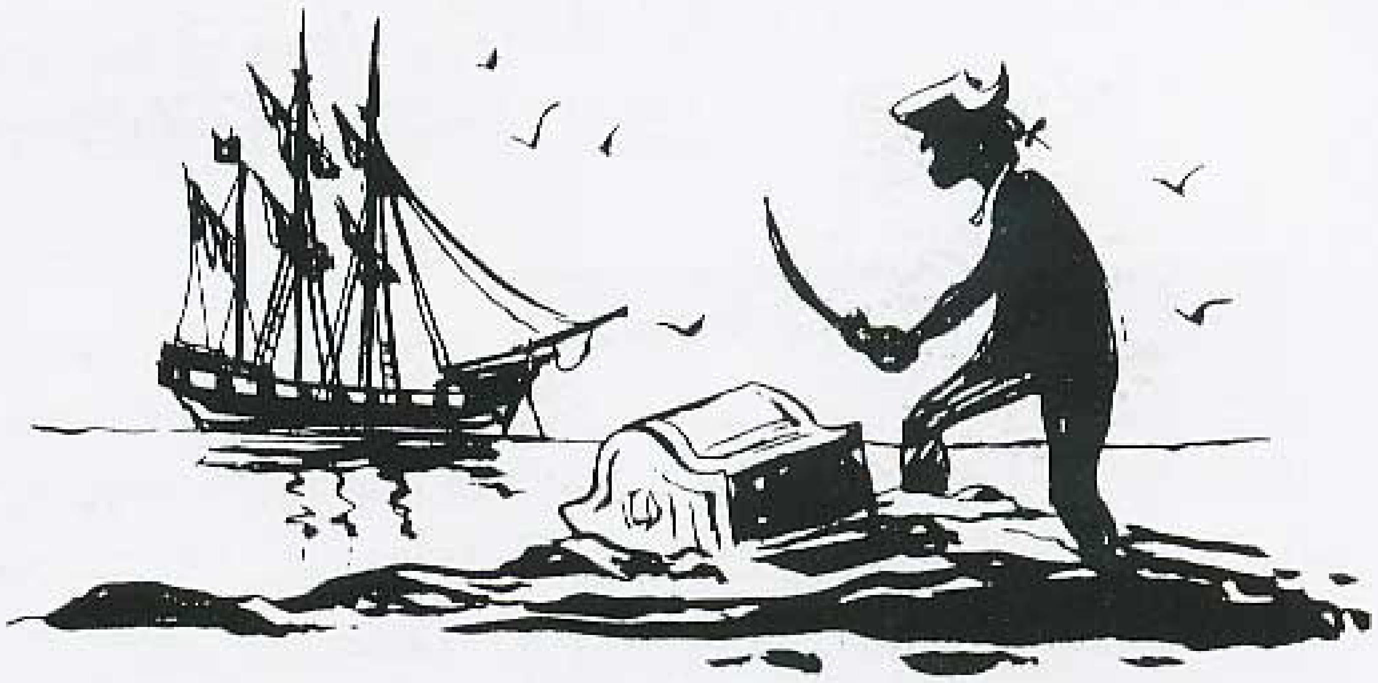


B. La viñeta alargada refuerza la sensación de altura. La inclusión de varias viñetas cuadradas imita la caída de un cuerpo.

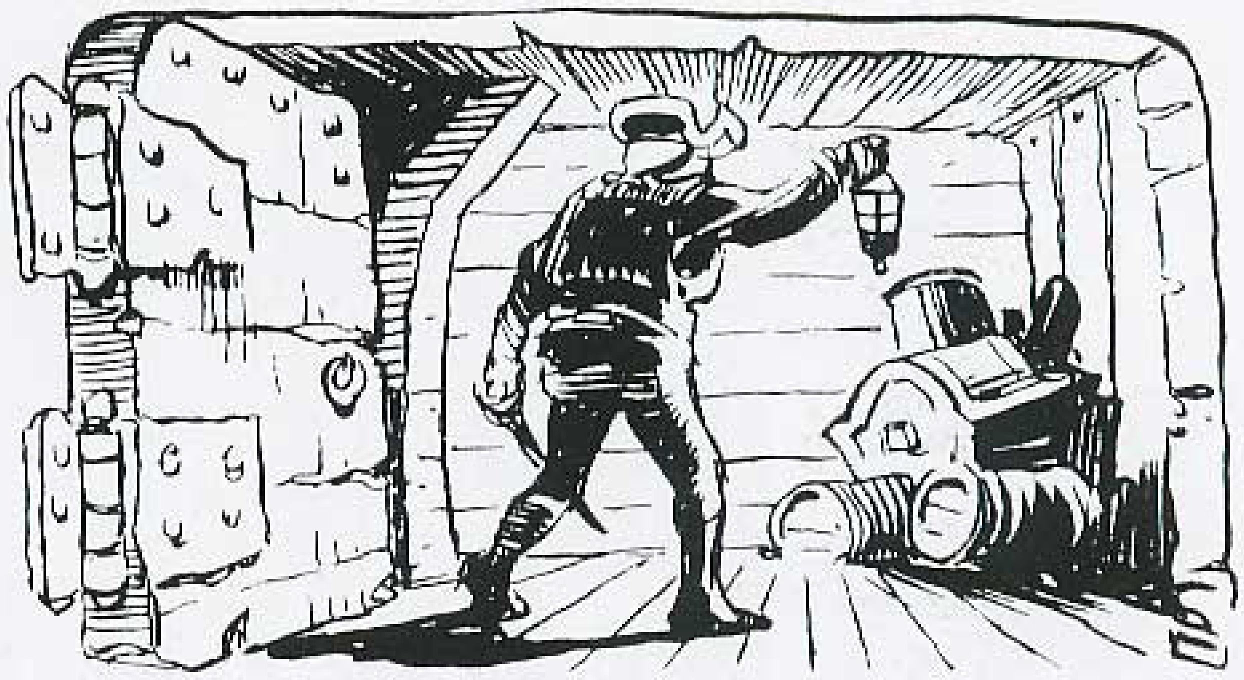


C. Se consigue una ilusión de fuerza y amenaza al hacer que el personaje salga de los confines de la viñeta. Dado que el recuadro de la viñeta se considera inviolable, la acción cobra mayor violencia.

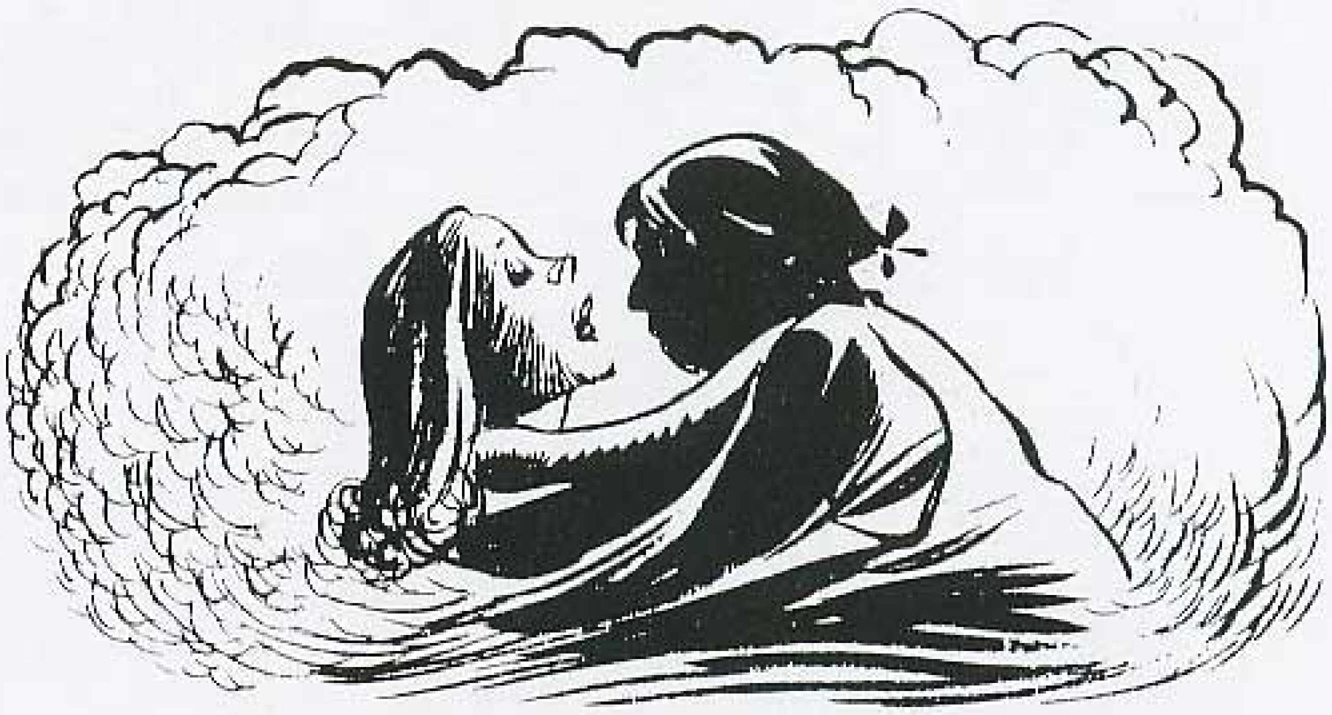
D. *La intención de la viñeta sin recuadro es la de sugerir un espacio ilimitado. Se procura así una sensación de calma, al tiempo que se contribuye a la narración aportando una atmósfera.*



E. *Aquí, la viñeta no es otra cosa que la puerta. Esta viñeta informa al lector de que el protagonista se encuentra confinado en un área reducida, en el interior de otra área más grande: el edificio. Esto se narra visualmente.*



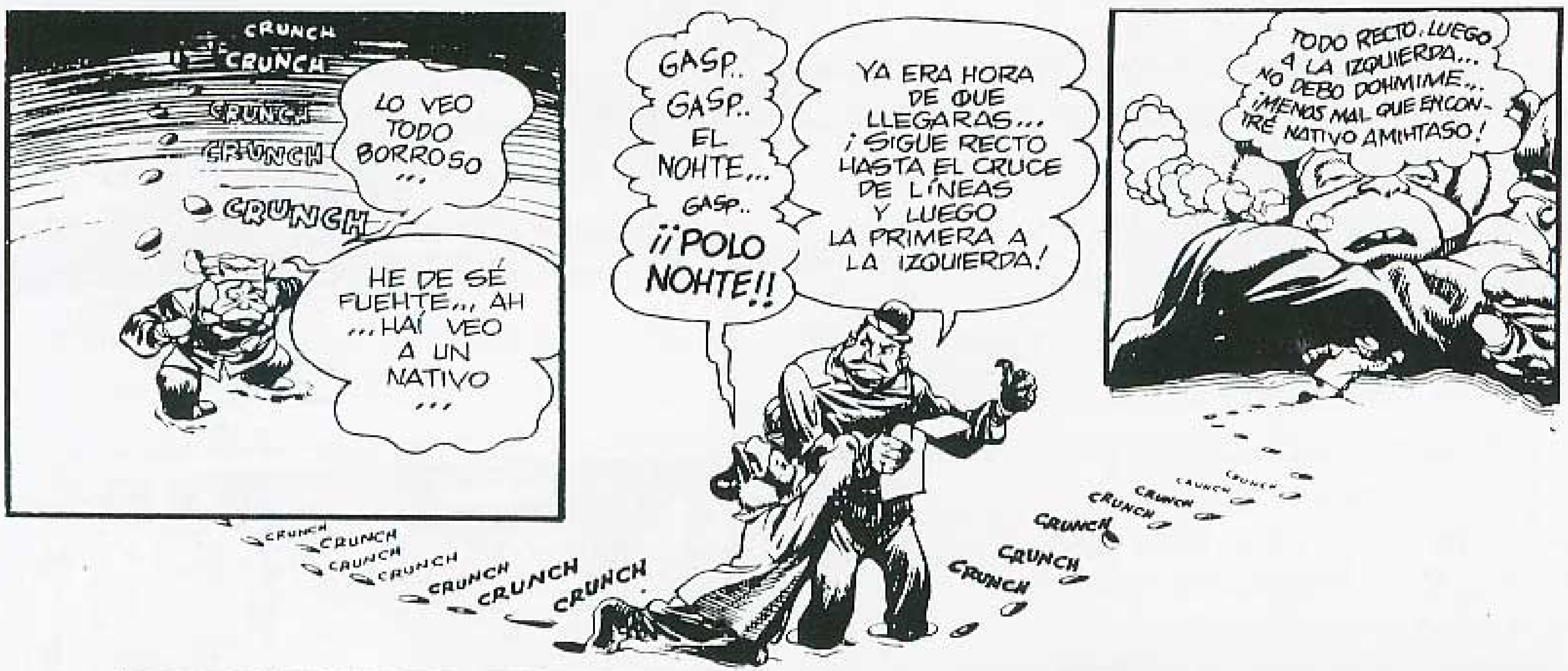
F. *El marco en forma de nube nos define el dibujo como un pensamiento o recuerdo. Si la viñeta careciera de recuadro o estuviera enmarcada de forma tradicional, la acción se leería como si estuviese ocurriendo en el presente.*



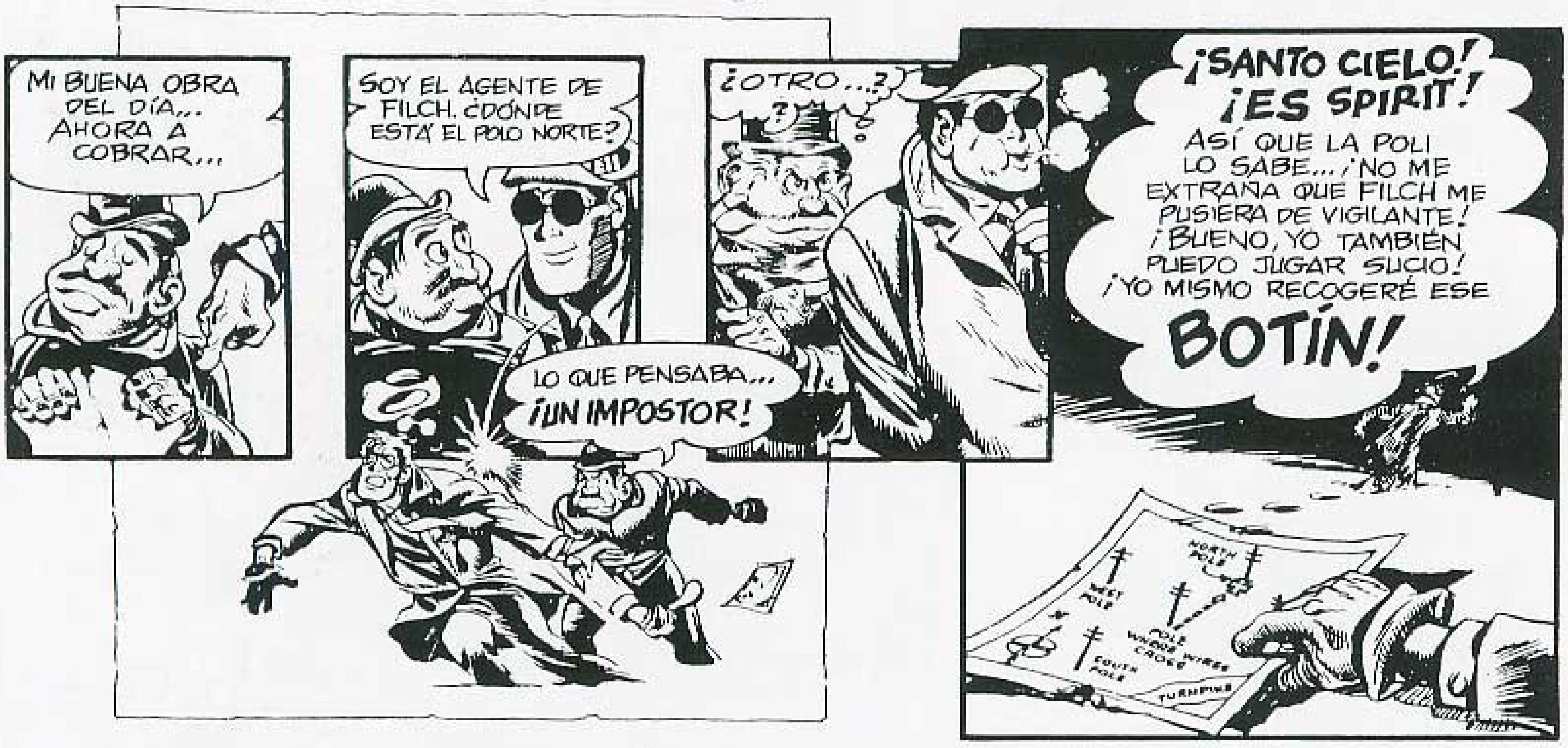
En el ejemplo siguiente, sacado de una página de la historieta de Spirit titulada "El explorador" (publicada por primera vez el 16 de junio de 1949), la forma de la viñeta y su acabado (recuadros de perfiles gruesos sobre recuadros de perfiles finos) intentan marcar una distancia con respecto al escenario. Al igual que en el teatro, asistimos a hechos que tienen lugar en dos momentos temporales diferentes.

Al tratarse de acciones coincidentes, la viñeta formal (de recuadro grueso) se usa para contener la acción del "presente" y las viñetas sin recuadro para contener la del "mientras tanto".

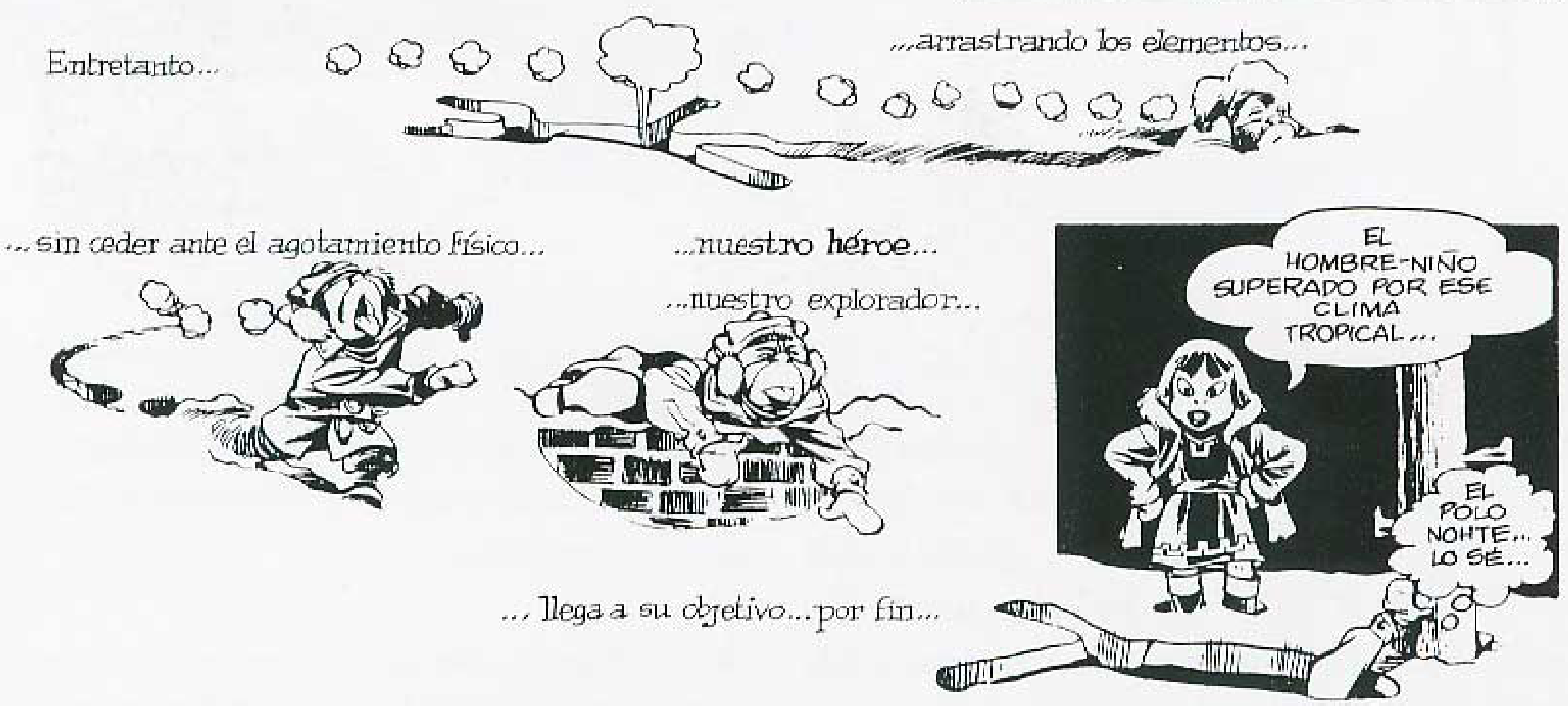
La ilusión de espacio ilimitado queda patente al suprimir el recuadro que enmarca la viñeta.


CRUNCH
CRUNCH
CRUNCH
CRUNCH
CRUNCH
LO VEO TODO BORROSO ...
HE DE SÉ FUEHTE... AH ...HAÍ VEO A UN NATIVO ...
GASP.. GASP.. EL NOHTE... GASP.. ¡¡POLO NOHTE!!
YA ERA HORA DE QUE LLEGARAS... ¡SIGUE RECTO HASTA EL CRUCE DE LÍNEAS Y LUEGO LA PRIMERA A LA IZQUIERDA!
TODO RECTO, LUEGO A LA IZQUIERDA... NO DEBO DOHMIME... ¡MENOS MAL QUE ENCONTRÉ NATIVO AMIHTASO!
CRUNCH
CRUNCH
CRUNCH
CRUNCH
CRUNCH
CRUNCH

Las tres viñetas pequeñas de recuadro grueso superpuestas sobre una viñeta más grande de fino recuadro intentan transmitir un enfoque temporal necesario para el relato.


MI BUENA OBRA DEL DÍA... AHORA A COBRAR...
SOY EL AGENTE DE FILCH. ¿DÓNDE ESTÁ EL POLO NORTE?
¿OTRO...?
¡SANTO CIELO! ¡ES SPIRIT!
ASÍ QUE LA POLI LO SABE... ¡NO ME EXTRAÑA QUE FILCH ME PUSIERA DE VIGILANTE! ¡BUENO, YO TAMBIÉN PUEDO JUGAR SUCIO! ¡YO MISMO RECOGERÉ ESE BOTÍN!
LO QUE PENSABA... ¡UN IMPOSTOR!
NORTH POLE
WEST POLE
SOUTH POLE
POLE WIRES CROSS
TURNPIKE

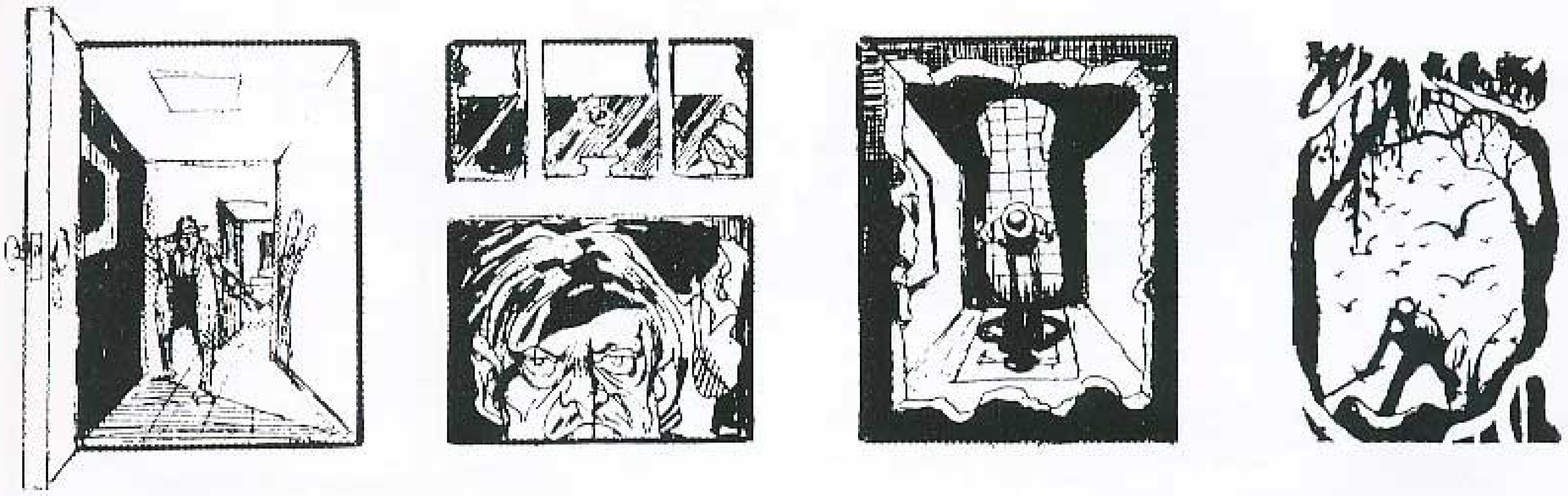
La ausencia de recuadro narra la duración del tiempo y el escenario ilimitado, de capital importancia para la historia.


Entretanto...
...arrastrando los elementos...
...sin ceder ante el agotamiento físico...
...nuestro héroe...
...nuestro explorador...
EL HOMBRE-NIÑO SUPERADO POR ESE CLIMA TROPICAL...
EL POLO NOHTE... LO SÉ...
...llega a su objetivo...por fin...

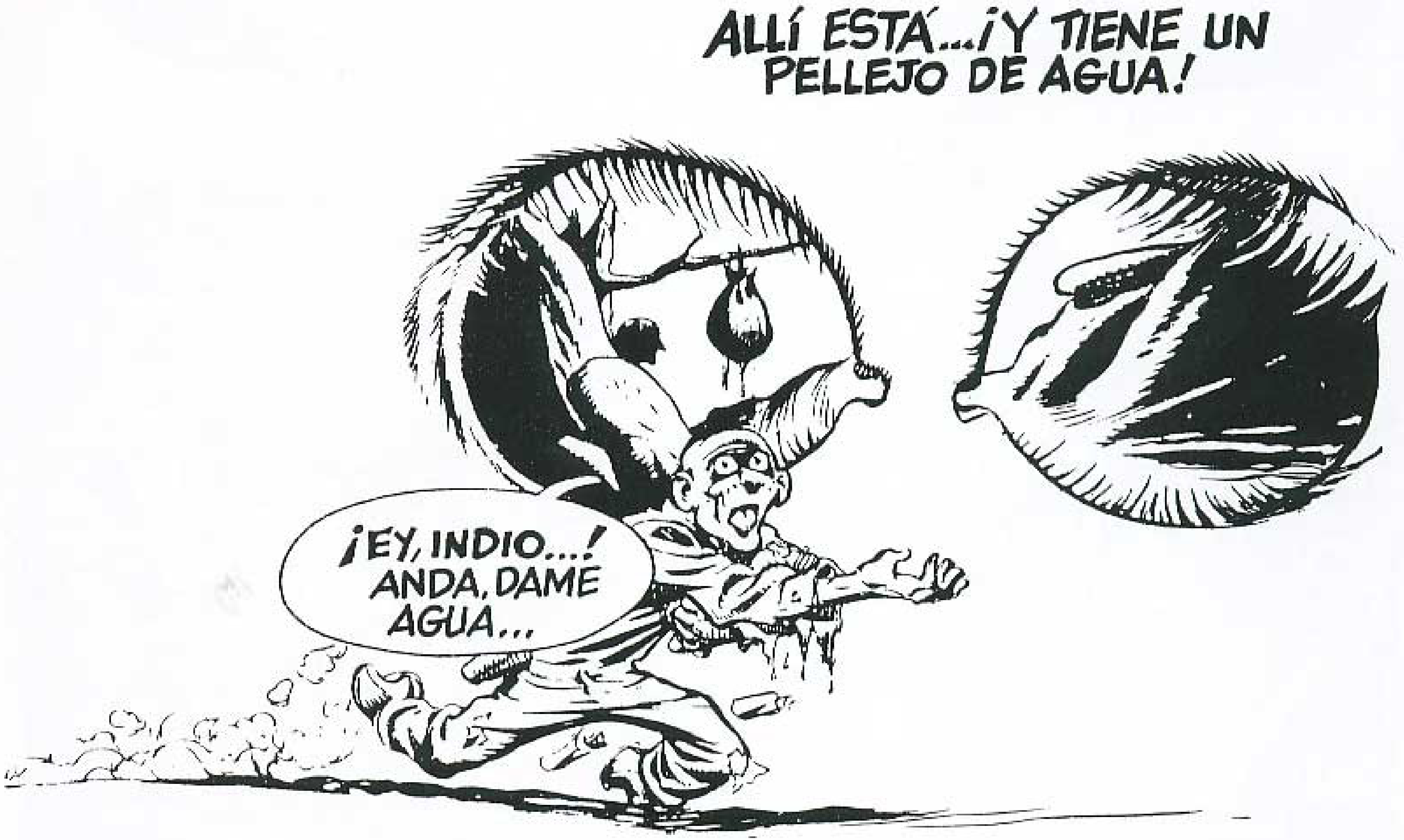
El recuadro grueso de la última viñeta anuncia el final de la secuencia.

EL RECUADRO DE LA VIÑETA COMO APOYO ESTRUCTURAL

En los siguientes ejemplos, el contorno de la viñeta forma parte del entramado que sirve para sugerir las dimensiones. El uso del perímetro de la viñeta como elemento estructural, cuando se emplea así, sirve para involucrar al lector y abarcar mucho más que una viñeta-contenedor. La innovación de la reciprocidad entre el espacio contenido y el "no espacio" (el margen) entre viñetas transmite asimismo un mayor significado dentro de la estructura narrativa.

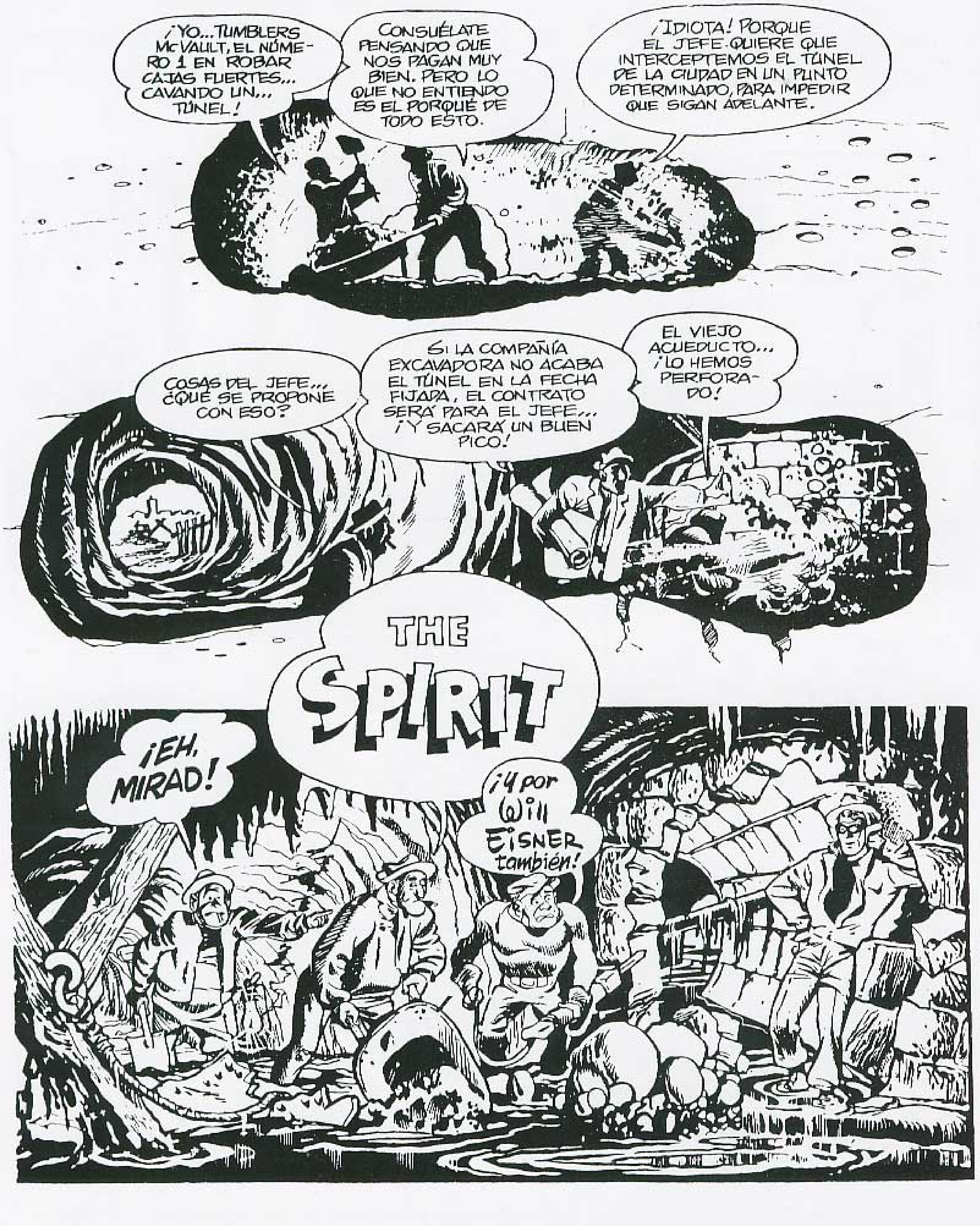


Ejemplo del uso de una puerta o ventana que, aunque nos recuerda a una viñeta, funciona como una estructura en el decorado de la historia.


ALLÍ ESTÁ...¡Y TIENE UN PELLEJO DE AGUA!
¡EY, INDIO...! ANDA, DAME AGUA...

El espacio normal entre viñetas se extiende aquí para abarcar la inmensidad del espacio desierto, mientras el contorno de los ojos, como mirando desde dentro de la cabeza, hacen las veces de viñetas.

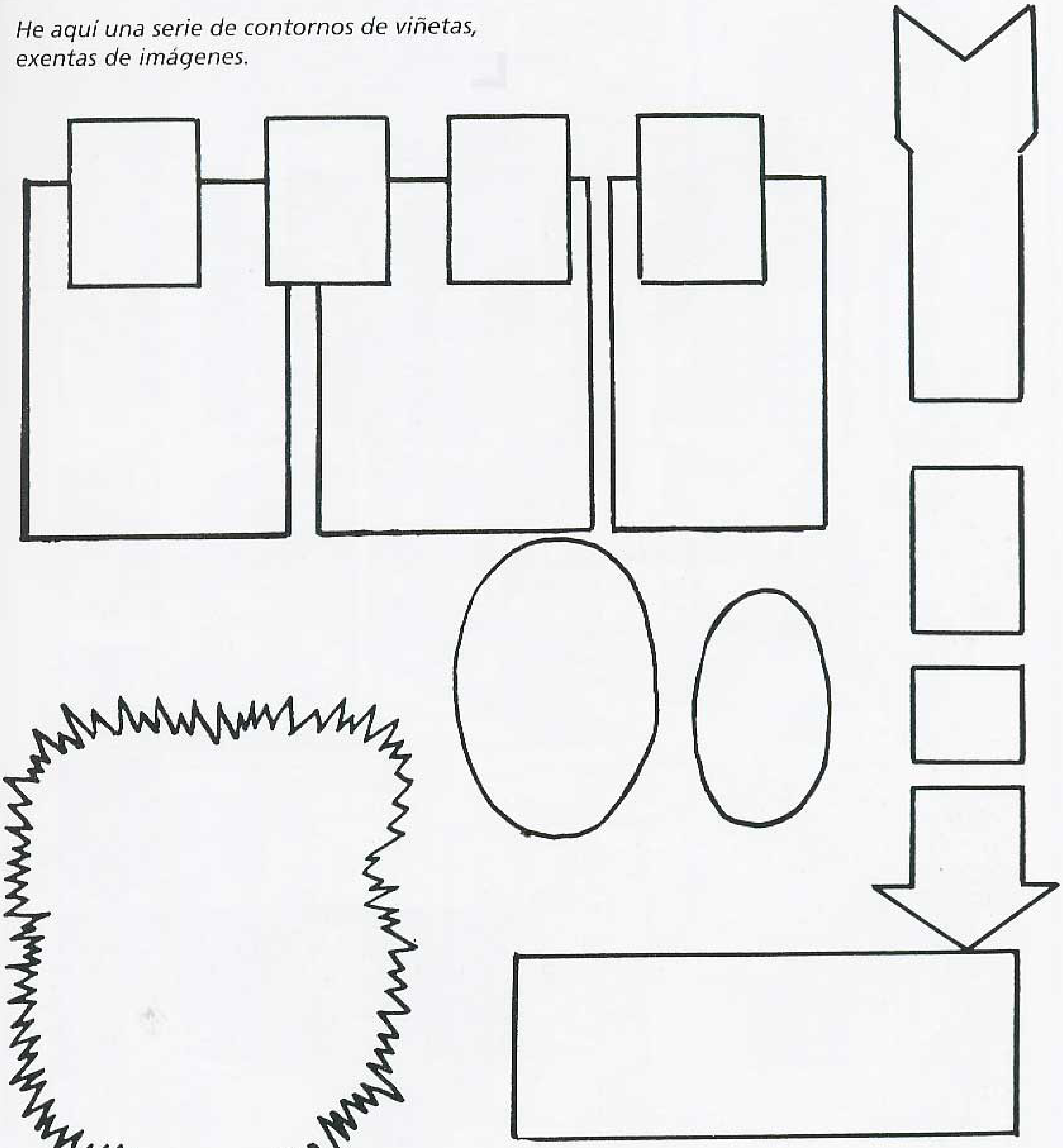
En este extracto de la historieta de Spirit "Túnel" (publicada por primera vez el 21 de marzo de 1948), el "no espacio" entre viñetas es, literalmente, la tierra de la que están formadas.


¡YO... TUMBLERS McVAULT, EL NÚMERO 1 EN ROBAR CAJAS FUERTES... CAVANDO UN... TÚNEL!
CONSUÉLATE PENSANDO QUE NOS PAGAN MUY BIEN. PERO LO QUE NO ENTIENDO ES EL PORQUÉ DE TODO ESTO.
¡IDIOTA! PORQUE EL JEFE QUIERE QUE INTERCEPTEMOS EL TÚNEL DE LA CIUDAD EN UN PUNTO DETERMINADO, PARA IMPEDIR QUE SIGAN ADELANTE.
COSAS DEL JEFE... ¿QUÉ SE PROPONE CON ESO?
SI LA COMPAÑÍA EXCAVADORA NO ACABA EL TÚNEL EN LA FECHA FIJADA, EL CONTRATO SERÁ PARA EL JEFE... ¡Y SACARÁ UN BUEN PICO!
EL VIEJO ACUEDUCTO... ¡LO HEMOS PERFORADO!
THE SPIRIT
¡EH, MIRAD!
¡Y por Will Eisner también!

EL CONTORNO DE LA VIÑETA

La gama de posibilidades del contorno de la viñeta sólo está limitada por los requisitos de la narración y las constricciones debidas a la dimensión de la página. Dado que la función del contorno de la viñeta está al servicio de la historia, la composición de las viñetas es un trabajo hecho como respuesta a la acción determinada por el guionista/dibujante.

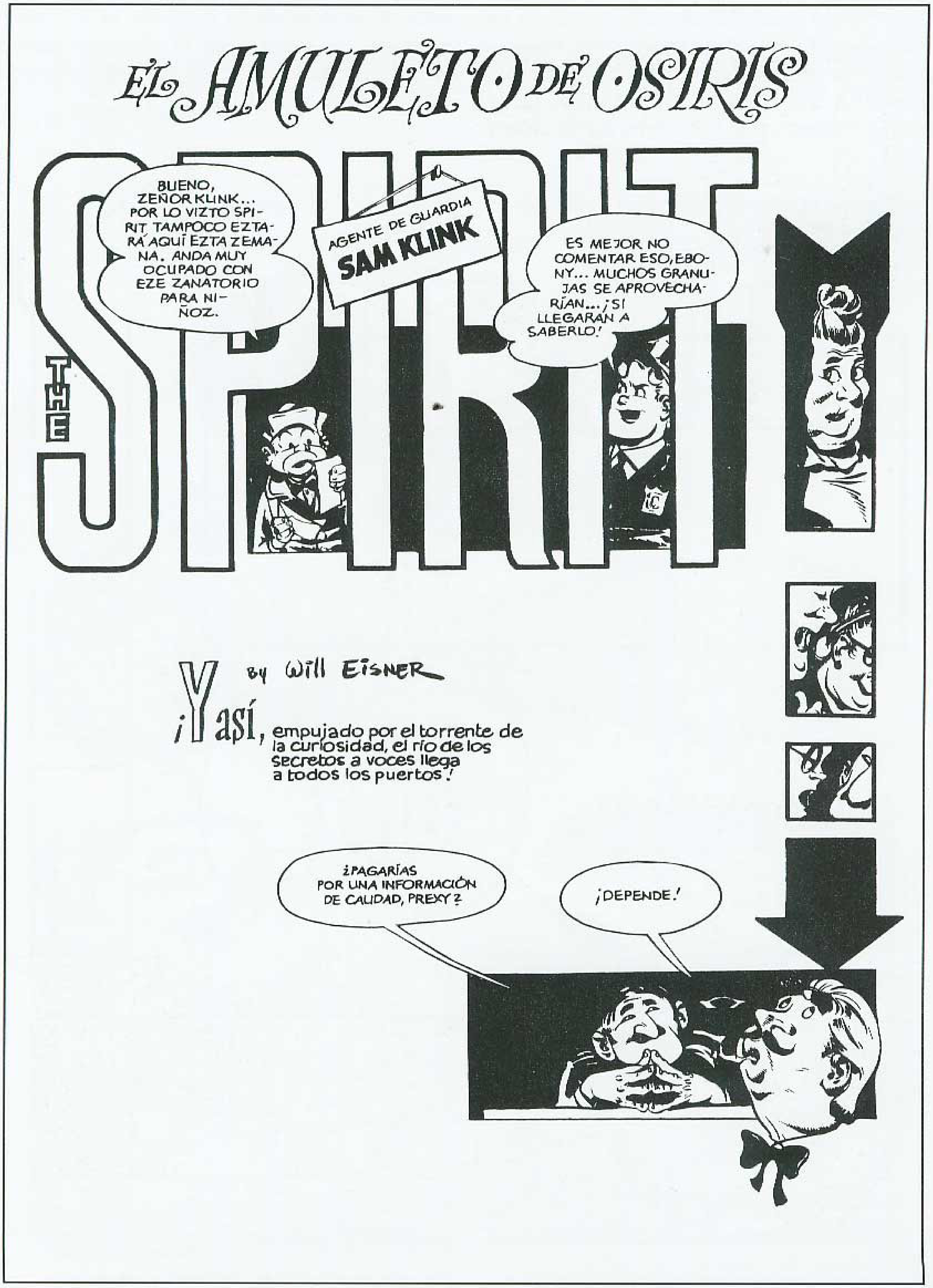
He aquí una serie de contornos de viñetas, exentas de imágenes.



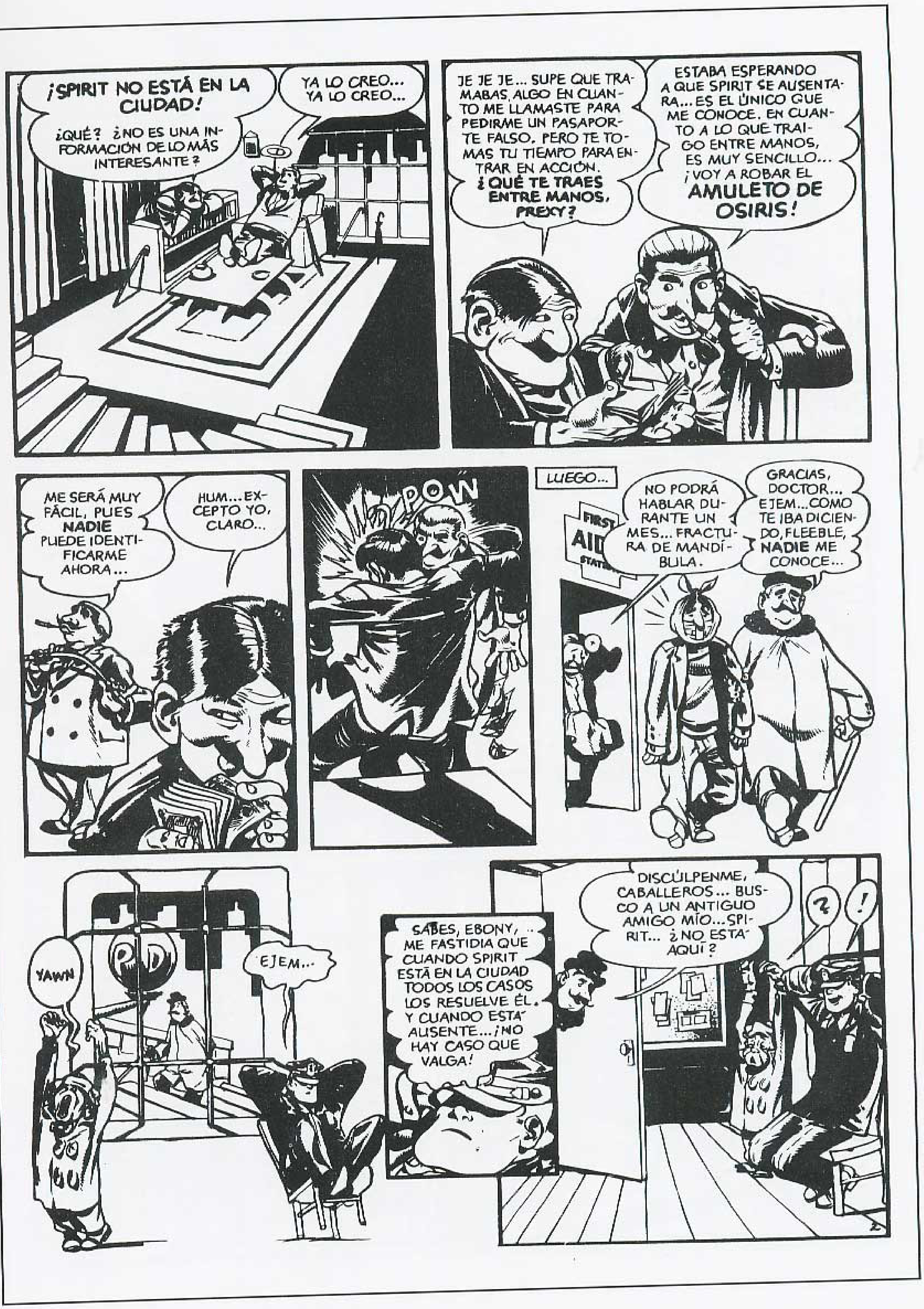
Me serví de ellas, como elementos narrativos, en la siguiente historieta de Spirit, titulada "El amuleto de Osiris" (28 de noviembre de 1848).

La composición de los contornos y formas de las viñetas de la página está planeada de manera que aborde el problema de la disciplina del lector. El ritmo de la narración está dispuesto en este sentido.

Este formato de viñeta está pensado para dirigir la mirada del lector a la próxima viñeta, relacionando una serie de hechos.

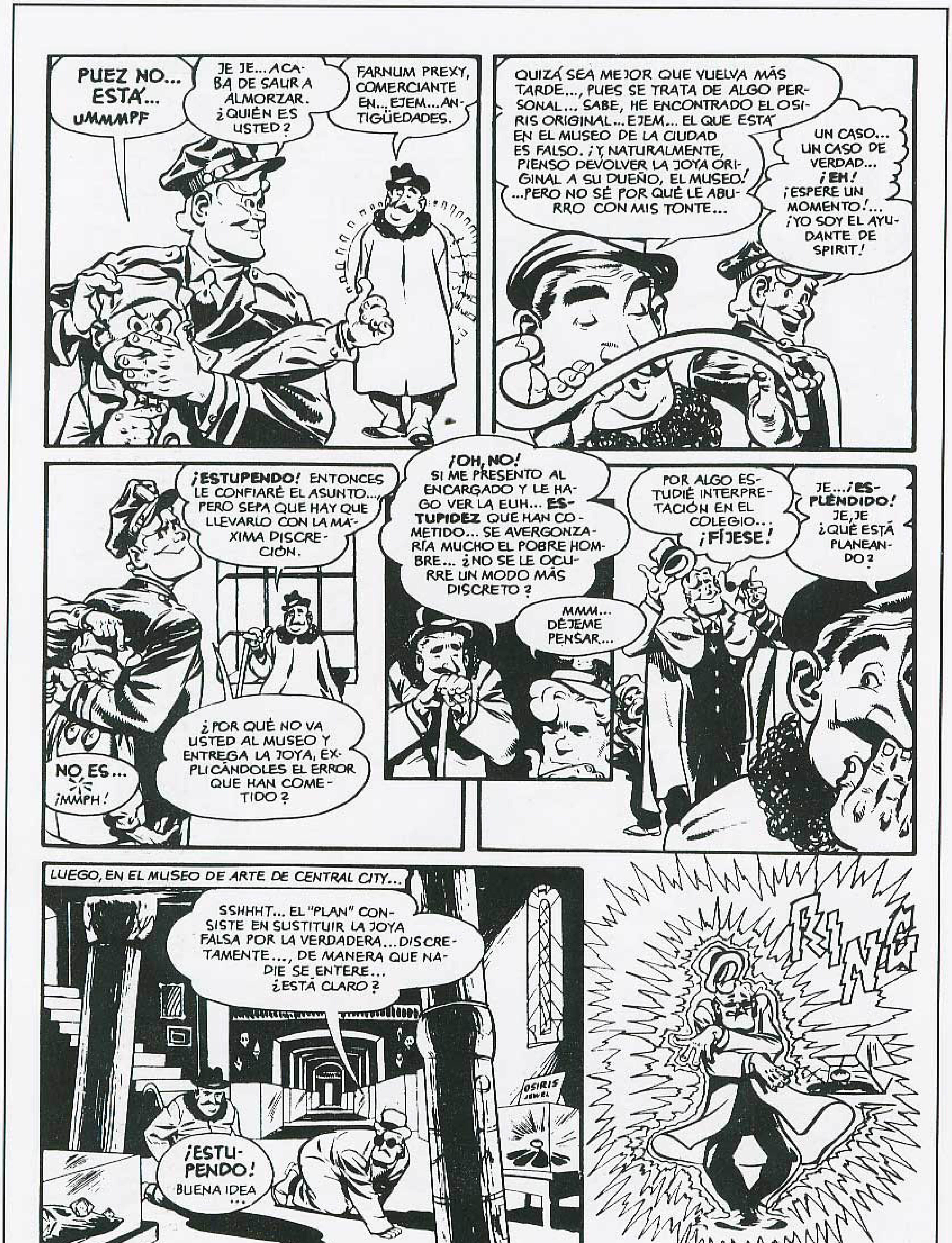

EL AMULETO DE OSIRIS
THE SPIRIT
BUENO, ZEÑOR KLINK... POR LO VIZTO SPIRIT TAMPOCO EZTARÁ AQUÍ EZTA ZEMANA. ANDA MUY OCUPADO CON EZE ZANATORIO PARA NIÑOZ.
AGENTE DE GUARDIA SAM KLINK
ES MEJOR NO COMENTAR ESO, EBONY... MUCHOS GRANUJAS SE APROVECHARÍAN... ¡SI LLEGARAN A SABERLO!
by Will Eisner
¡Y así, empujado por el torrente de la curiosidad, el río de los secretos a voces llega a todos los puertos!
¿PAGARÍAS POR UNA INFORMACIÓN DE CALIDAD, PREXY?
¡DEPENDE!

Aquí, la colocación de una cabeza independiente pero relacionada con las viñetas estrechas y planas, procura la sensación de una página de dimensiones ilimitadas.

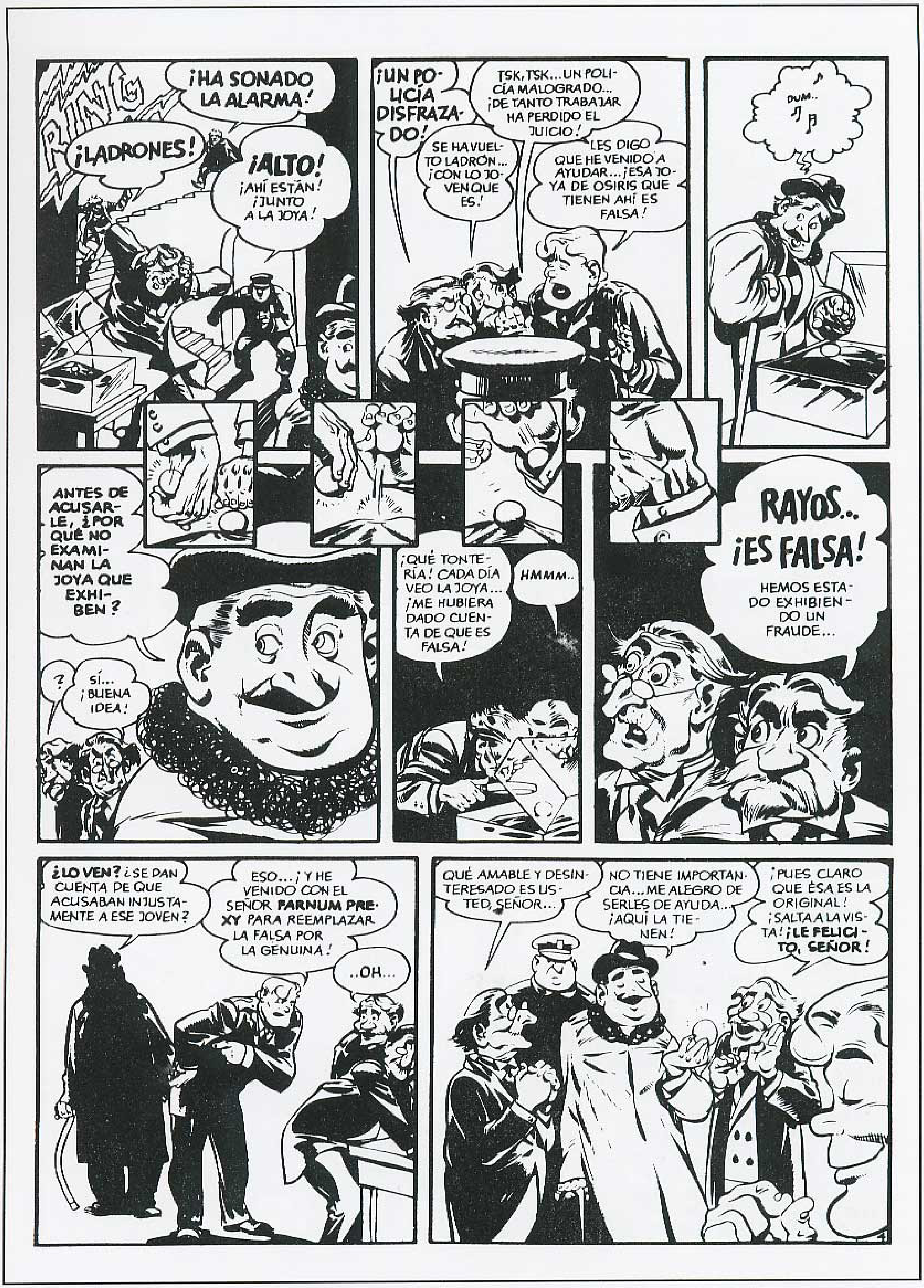

¡SPIRIT NO ESTÁ EN LA CIUDAD!
¿QUÉ? ¿NO ES UNA INFORMACIÓN DE LO MÁS INTERESANTE?
YA LO CREO... YA LO CREO...
JE JE JE... SUPE QUE TRAMABAS ALGO EN CUANTO ME LLAMASTE PARA PEDIRME UN PASAPORTE FALSO. PERO TE TOMAS TU TIEMPO PARA ENTRAR EN ACCIÓN. ¿QUÉ TE TRAES ENTRE MANOS, PREXY?
ESTABA ESPERANDO A QUE SPIRIT SE AUSENTARA... ES EL ÚNICO QUE ME CONOCE. EN CUANTO A LO QUE TRAIGO ENTRE MANOS, ES MUY SENCILLO... ¡VOY A ROBAR EL AMULETO DE OSIRIS!
ME SERÁ MUY FÁCIL, PUES NADIE PUEDE IDENTIFICARME AHORA...
HUM... EXCEPTO YO, CLARO...
POW
LUEGO...
FIRST
NO PODRÁ HABLAR DURANTE UN MES... FRACTURA DE MANDÍBULA.
GRACIAS, DOCTOR... EJEM... COMO TE IBA DICIENDO, FLEEBLE, NADIE ME CONOCE...
YAWN
PD
EJEM...
SABES, EBONY, ME FASTIDIA QUE CUANDO SPIRIT ESTÁ EN LA CIUDAD TODOS LOS CASOS LOS RESUELVE ÉL. Y CUANDO ESTÁ AUSENTE... ¡NO HAY CASO QUE VALGA!
DISCÚLPENME, CABALLEROS... BUSCO A UN ANTIGUO AMIGO MÍO... SPIRIT... ¿NO ESTÁ AQUÍ?
?
!
2

La entrada
de la puert
es el foco d
esta viñeta.

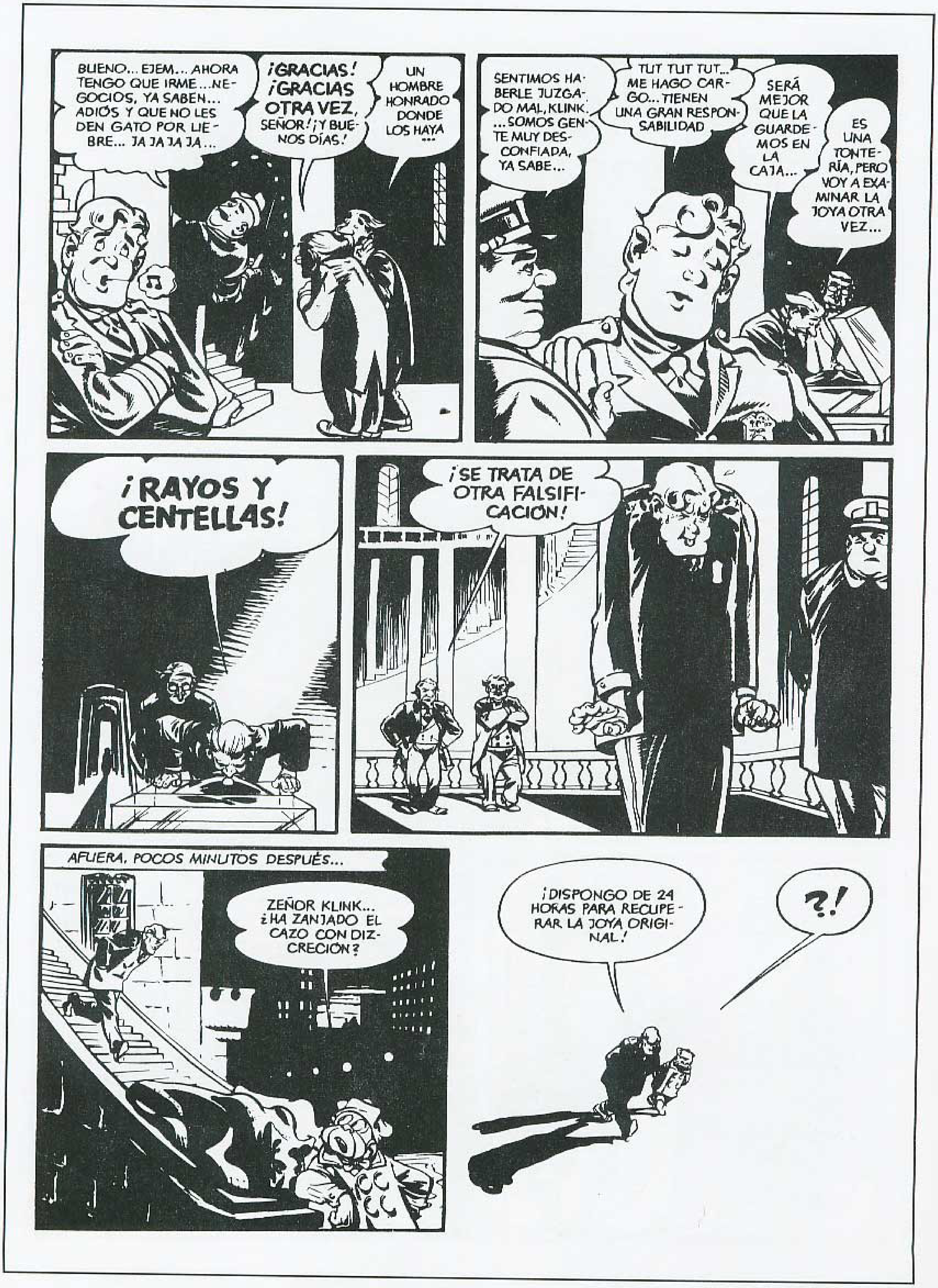
En realidad, el contorno de la viñeta es el marco de la ventana. Aquí se enfoca un fondo que nos comunica un cambio de lugar.


PUEZ NO... ESTÁ... UMMMPF
JE JE... ACABA DE SAUR A ALMORZAR. ¿QUIÉN ES USTED?
FARNUM PREXY, COMERCIANTE EN... EJEM... ANTIGÜEDADES.
QUIZÁ SEA MEJOR QUE VUELVA MÁS TARDE..., PUES SE TRATA DE ALGO PERSONAL... SABE, HE ENCONTRADO EL OSIRIS ORIGINAL... EJEM... EL QUE ESTÁ EN EL MUSEO DE LA CIUDAD ES FALSO. ¡Y, NATURALMENTE, PIENSO DEVOLVER LA JOYA ORIGINAL A SU DUEÑO, EL MUSEO! ...PERO NO SÉ POR QUÉ LE ABURRO CON MIS TONTE...
UN CASO... UN CASO DE VERDAD... ¡EH! ¡ESPERE UN MOMENTO!... ¡YO SOY EL AYUDANTE DE SPIRIT!
¡ESTUPENDO! ENTONCES LE CONFIARÉ EL ASUNTO... PERO SEPA QUE HAY QUE LLEVARLO CON LA MÁXIMA DISCRECIÓN.
¿POR QUÉ NO VA USTED AL MUSEO Y ENTREGA LA JOYA, EXPLICÁNDOLES EL ERROR QUE HAN COMETIDO?
NO ES... ¡MMPH!
¡OH, NO! SI ME PRESENTO AL ENCARGADO Y LE HAGO VER LA EUH... ESTUPIDEZ QUE HAN COMETIDO... SE AVERGONZARÍA MUCHO EL POBRE HOMBRE... ¿NO SE LE OCURRE UN MODO MÁS DISCRETO?
MMM... DÉJEME PENSAR...
POR ALGO ESTUDIÉ INTERPRETACIÓN EN EL COLEGIO... ¡FÍJESE!
JE... ¡ESPLÉNDIDO! JE, JE ¿QUÉ ESTÁ PLANEANDO?
LUEGO, EN EL MUSEO DE ARTE DE CENTRAL CITY...
SSHHHT... EL "PLAN" CONSISTE EN SUSTITUIR LA JOYA FALSA POR LA VERDADERA... DISCRETAMENTE..., DE MANERA QUE NADIE SE ENTERE... ¿ESTÁ CLARO?
OSIRIS JEWEL
¡ESTUPENDO! BUENA IDEA...
RING

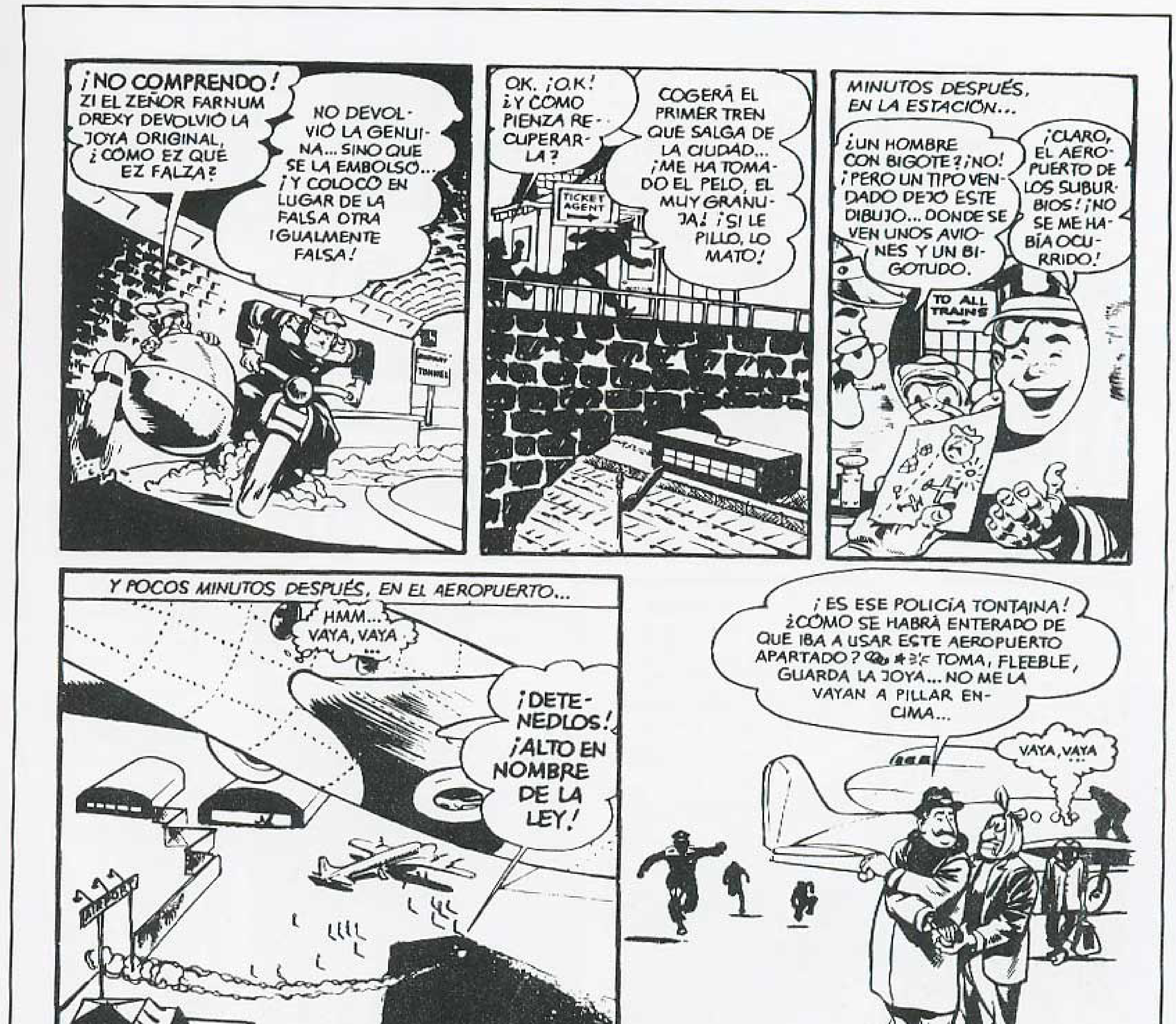
La viñeta está expresada como una sacudida eléctrica, que contribuye a la narración.


RING
¡HA SONADO LA ALARMA!
¡LADRONES!
¡ALTO! ¡AHÍ ESTÁN! ¡JUNTO A LA JOYA!
¡UN POLICÍA DISFRAZADO!
TSK, TSK... UN POLICÍA MALOGRADO... ¡DE TANTO TRABAJAR HA PERDIDO EL JUICIO!
SE HA VUELTO LADRÓN... ¡CON LO JOVEN QUE ES!
LES DIGO QUE HE VENIDO A AYUDAR... ¡ESA JOYA DE OSIRIS QUE TIENEN AHÍ ES FALSA!
DUM..
ANTES DE ACUSARLE, ¿POR QUÉ NO EXAMINAN LA JOYA QUE EXHIBEN?
?
SÍ... ¡BUENA IDEA!
¡QUÉ TONTERÍA! CADA DÍA VEO LA JOYA... ¡ME HUBIERA DADO CUENTA DE QUE ES FALSA!
HMMM..
RAYOS.. ¡ES FALSA!
HEMOS ESTADO EXHIBIENDO UN FRAUDE...
¿LO VEN? ¿SE DAN CUENTA DE QUE ACUSABAN INJUSTAMENTE A ESE JOVEN?
ESO... ¡Y HE VENIDO CON EL SEÑOR FARNUM PREXY PARA REEMPLAZAR LA FALSA POR LA GENUINA!
..OH...
QUÉ AMABLE Y DESINTERESADO ES USTED, SEÑOR...
NO TIENE IMPORTANCIA... ME ALEGRO DE SERLES DE AYUDA... ¡AQUÍ LA TIENEN!
¡PUES CLARO QUE ÉSA ES LA ORIGINAL! ¡SALTA A LA VISTA! ¡LE FELICITO, SEÑOR!
4

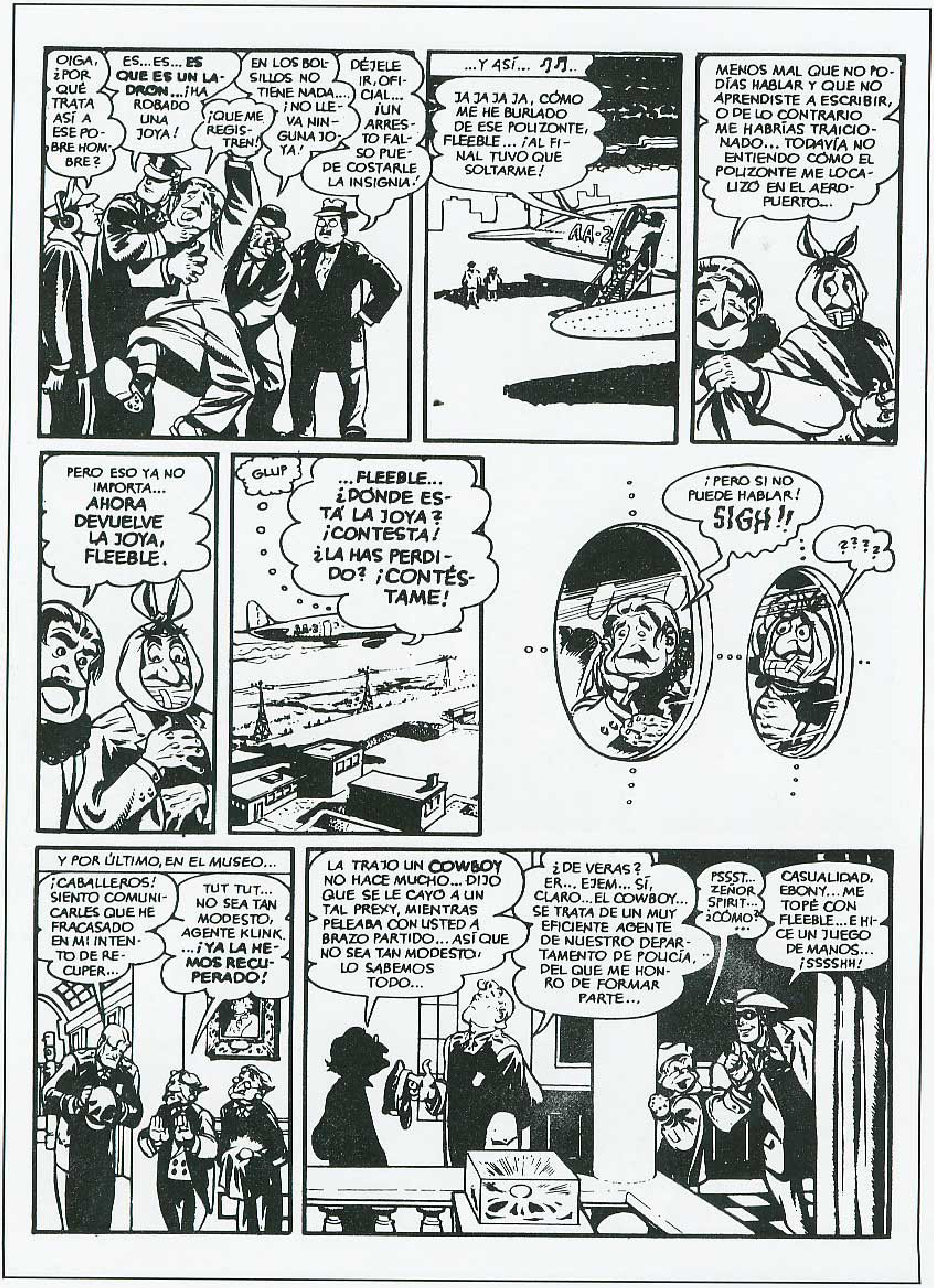
La inserción de pequeñas viñetas de contorno acentuado transmite una acción real pero subliminal. Es una estrategia narrativa, que muestra primeros planos simultáneos de una pequeña complejidad técnica.


BUENO... EJEM... AHORA TENGO QUE IRME ...NEGOCIOS, YA SABEN... ADIÓS Y QUE NO LES DEN GATO POR LIEBRE... JA JA JA JA...
¡GRACIAS! ¡GRACIAS OTRA VEZ, SEÑOR! ¡Y BUENOS DÍAS!
UN HOMBRE HONRADO DONDE LOS HAYA...
SENTIMOS HABERLE JUZGADO MAL, KLINK. ...SOMOS GENTE MUY DESCONFIADA, YA SABE...
TUT TUT TUT... ME HAGO CARGO... TIENEN UNA GRAN RESPONSABILIDAD
SERÁ MEJOR QUE LA GUARDEMOS EN LA CAJA...
ES UNA TONTERÍA, PERO VOY A EXAMINAR LA JOYA OTRA VEZ...
¡RAYOS Y CENTELLAS!
¡SE TRATA DE OTRA FALSIFICACIÓN!
AFUERA, POCOS MINUTOS DESPUÉS...
ZEÑOR KLINK... ¿HA ZANJADO EL CAZO CON DIZCRECIÓN?
¡DISPONGO DE 24 HORAS PARA RECUPERAR LA JOYA ORIGINAL!
?!

Una viñeta abierta que narra espacio, tiempo y lugar.


¡NO COMPRENDO! ZI EL ZEÑOR FARNUM DREXY DEVOLVIÓ LA JOYA ORIGINAL, ¿CÓMO EZ QUÉ EZ FALZA?
NO DEVOLVIÓ LA GENUINA... SINO QUE SE LA EMBOLSÓ... ¡Y COLOCÓ EN LUGAR DE LA FALSA OTRA IGUALMENTE FALSA!
TUNNEL
O.K. ¡O.K! ¿Y CÓMO PIENZA RECUPERARLA?
TICKET AGENT
COGERÁ EL PRIMER TREN QUE SALGA DE LA CIUDAD... ¡ME HA TOMADO EL PELO, EL MUY GRANUJA! ¡SI LE PILLO, LO MATO!
MINUTOS DESPUÉS, EN LA ESTACIÓN...
¿UN HOMBRE CON BIGOTE? ¡NO! ¡PERO UN TIPO VENDADO DEJÓ ESTE DIBUJO... DONDE SE VEN UNOS AVIONES Y UN BIGOTUDO.
¡CLARO, EL AEROPUERTO DE LOS SUBURBIOS! ¡NO SE ME HABÍA OCURRIDO!
TO ALL TRAINS
Y POCOS MINUTOS DESPUÉS, EN EL AEROPUERTO...
HMM... VAYA, VAYA...
¡DETENEDLOS! ¡ALTO EN NOMBRE DE LA LEY!
AIRPORT
¡ES ESE POLICÍA TONTAINA! ¿CÓMO SE HABRÁ ENTERADO DE QUE IBA A USAR ESTE AEROPUERTO APARTADO? TOMA, FLEEBLE, GUARDA LA JOYA... NO ME LA VAYAN A PILLAR ENCIMA...
VAYA, VAYA...
¡ALTO AHÍ, SINVERGÜENZA! ¡DAME LA JOYA! ¡TE CREÍAS MUY LISTO, ¿EH?!
¡AH! ¡SOCORRO! SOY INOCENTE... ¡AY! ¡UGH! ¡AH!
FFF...
UF... CUIDADO... A VER SI MIRA POR DÓNDE VA...
6

Aquí, el empleo de una viñeta abierta sugiere las dimensiones del aeropuerto.

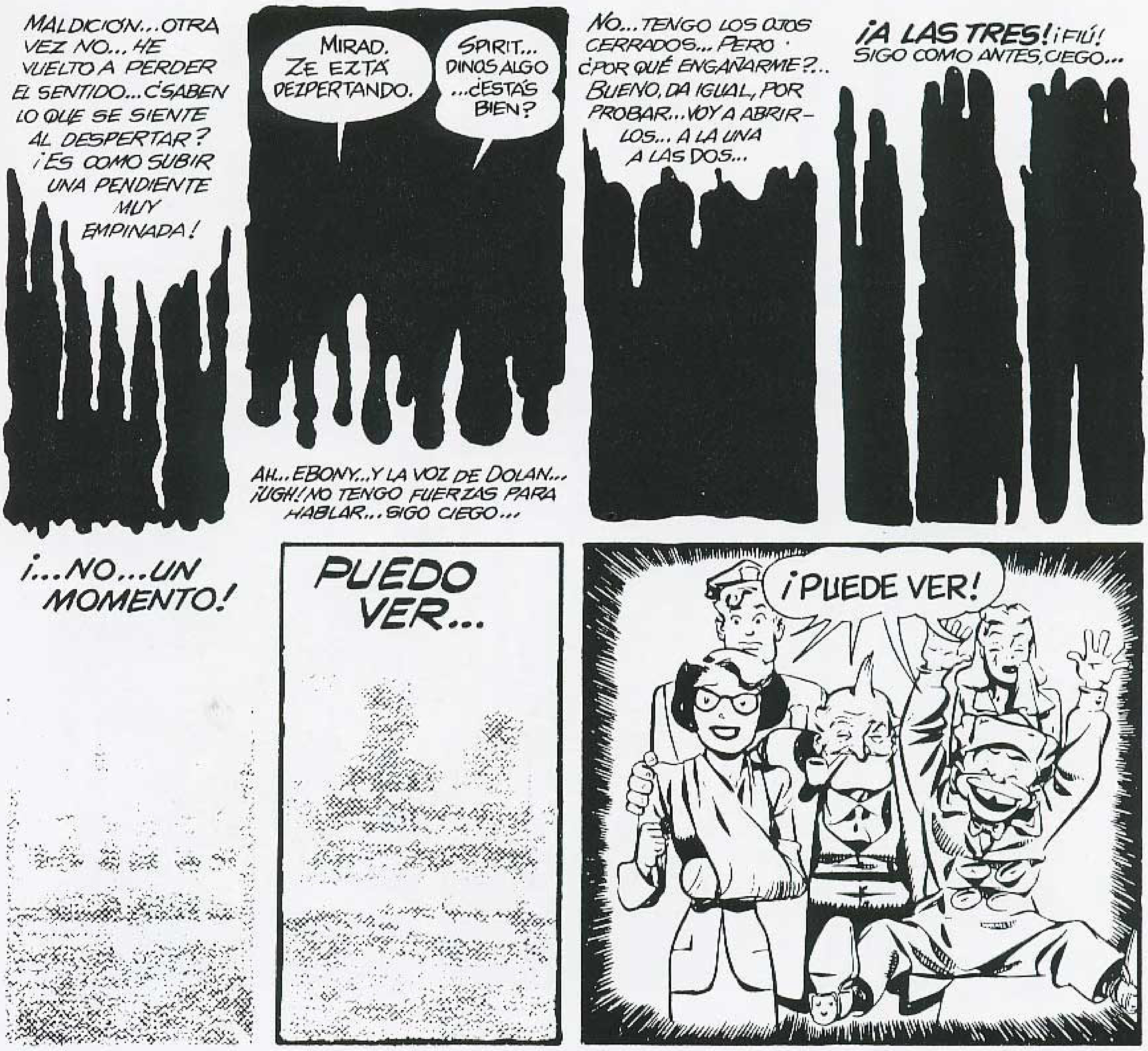

OIGA, ¿POR QUÉ TRATA ASÍ A ESE POBRE HOMBRE?
ES... ES... ES QUE ES UN LADRON... ¡HA ROBADO UNA JOYA!
¡QUE ME REGISTREN!
EN LOS BOLSILLOS NO TIENE NADA... ¡NO LLEVA NINGUNA JOYA!
DÉJELE IR, OFICIAL... ¡UN ARRESTO FALSO PUEDE COSTARLE LA INSIGNIA!
...Y ASÍ... ♪♫..
JA JA JA JA, CÓMO ME HE BURLADO DE ESE POLIZONTE, FLEEBLE... ¡AL FINAL TUVO QUE SOLTARME!
AA-2
MENOS MAL QUE NO PODÍAS HABLAR Y QUE NO APRENDISTE A ESCRIBIR, O DE LO CONTRARIO ME HABRÍAS TRAICIONADO... TODAVÍA NO ENTIENDO CÓMO EL POLIZONTE ME LOCALIZÓ EN EL AEROPUERTO...
PERO ESO YA NO IMPORTA... AHORA DEVUELVE LA JOYA, FLEEBLE.
GLUP
...FLEEBLE... ¿DÓNDE ESTÁ LA JOYA? ¡CONTESTA! ¿LA HAS PERDIDO? ¡CONTÉSTAME!
AA-3
¡PERO SI NO PUEDE HABLAR! SIGH!!
????
Y POR ÚLTIMO, EN EL MUSEO...
¡CABALLEROS! SIENTO COMUNICARLES QUE HE FRACASADO EN MI INTENTO DE RECUPER...
TUT TUT... NO SEA TAN MODESTO, AGENTE KLINK. ...¡YA LA HEMOS RECUPERADO!
LA TRAJO UN COWBOY NO HACE MUCHO... DIJO QUE SE LE CAYO A UN TAL PREXY, MIENTRAS PELEABA CON USTED A BRAZO PARTIDO... ASÍ QUE NO SEA TAN MODESTO, LO SABEMOS TODO...
¿DE VERAS? ER... EJEM... SÍ, CLARO... EL COWBOY... SE TRATA DE UN MUY EFICIENTE AGENTE DE NUESTRO DEPARTAMENTO DE POLICÍA, DEL QUE ME HONRO DE FORMAR PARTE...
PSSST... ZEÑOR SPIRIT... ¿CÓMO?...
CASUALIDAD, EBONY... ME TOPÉ CON FLEEBLE... E HICE UN JUEGO DE MANOS... ¡SSSSHH!

Las ventanillas del avión están dibujadas de manera que sirvan también como marcos de viñetas.

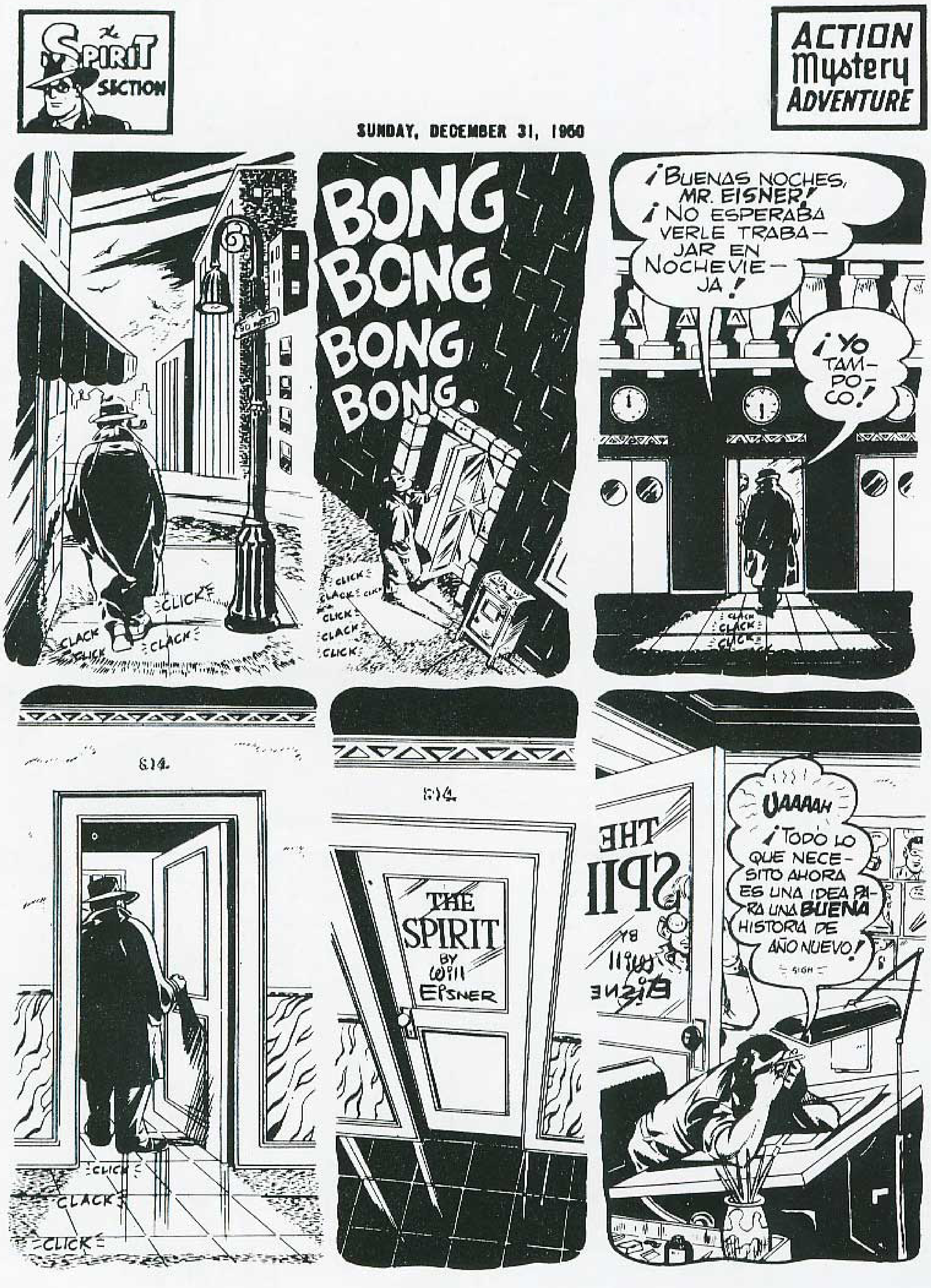
LA FUNCIÓN EMOCIONAL DEL MARCO DE LA VIÑETA

La forma y tratamiento de los marcos en los tres siguientes ejemplos tienen que ver con las emociones del lector. Suponen un esfuerzo por generar en el lector una reacción ante la historia, involucrándole emocionalmente en la narración.

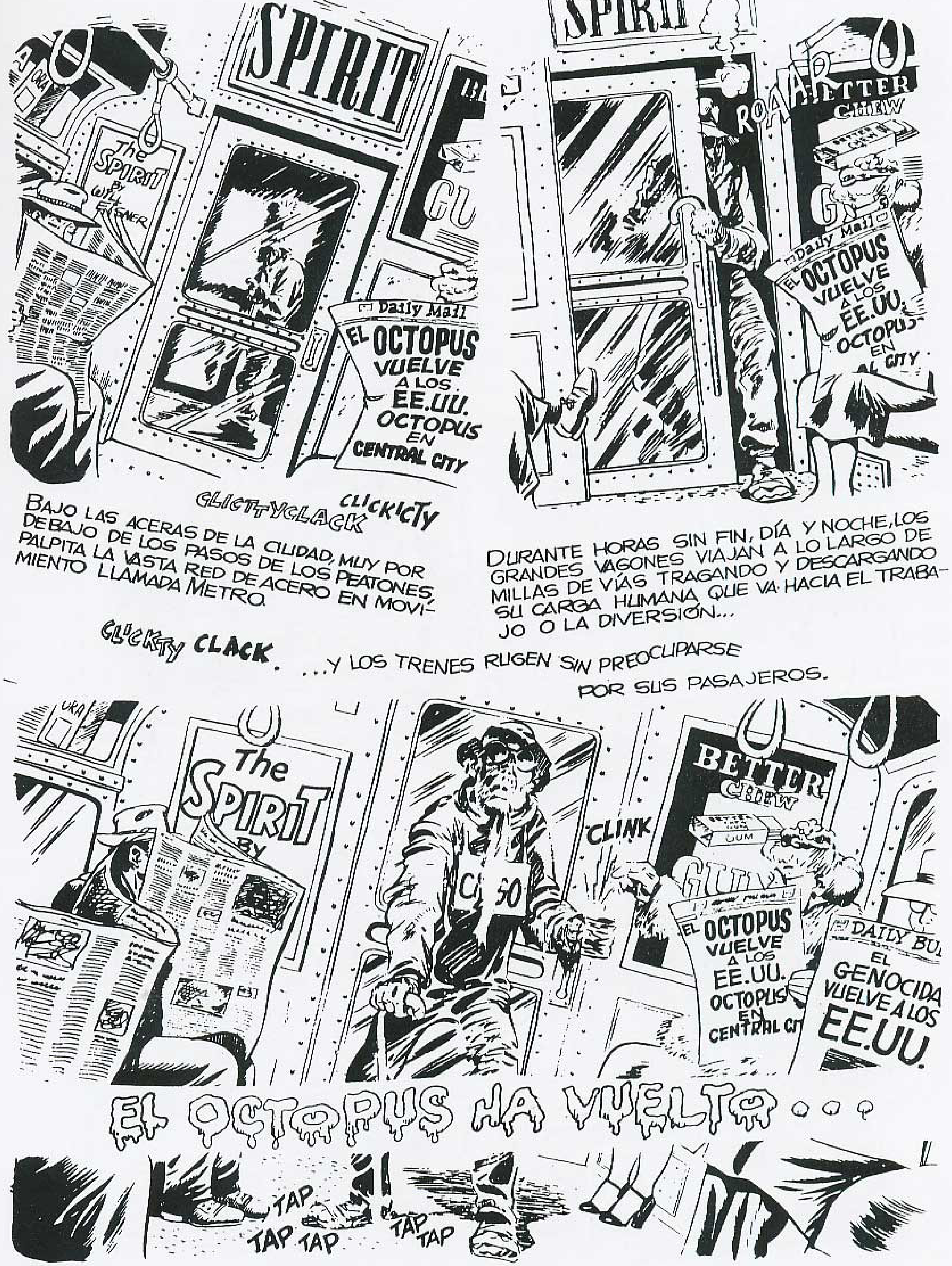
EJEMPLO A: *En la secuencia que sigue, la recuperación de la visión por parte de Spirit, toda la acción está enfocada desde el interior de los ojos del protagonista. El contorno de la viñeta así lo expresa y permite al lector compartir la experiencia del protagonista. Sacado de la historieta de Spirit titulada "Fluido X" (publicada por primera vez el 14 de septiembre de 1947).*


MALDICIÓN...OTRA VEZ NO... HE VUELTO A PERDER EL SENTIDO... ¿SABEN LO QUE SE SIENTE AL DESPERTAR? ¡ES COMO SUBIR UNA PENDIENTE MUY EMPINADA!
MIRAD. ZE EZTÁ DEZPERTANDO.
SPIRIT... DINOS ALGO ...¿ESTÁS BIEN?
AH... EBONY... Y LA VOZ DE DOLAN... ¡UGH! NO TENGO FUERZAS PARA HABLAR... SIGO CIEGO...
NO... TENGO LOS OJOS CERRADOS... PERO ¿POR QUÉ ENGAÑARME?... BUENO, DA IGUAL, POR PROBAR... VOY A ABRIRLOS... A LA UNA A LAS DOS...
¡A LAS TRES! ¡FIÚ! SIGO COMO ANTES, CIEGO...
¡...NO...UN MOMENTO!
PUEDO VER...
¡PUEDE VER!

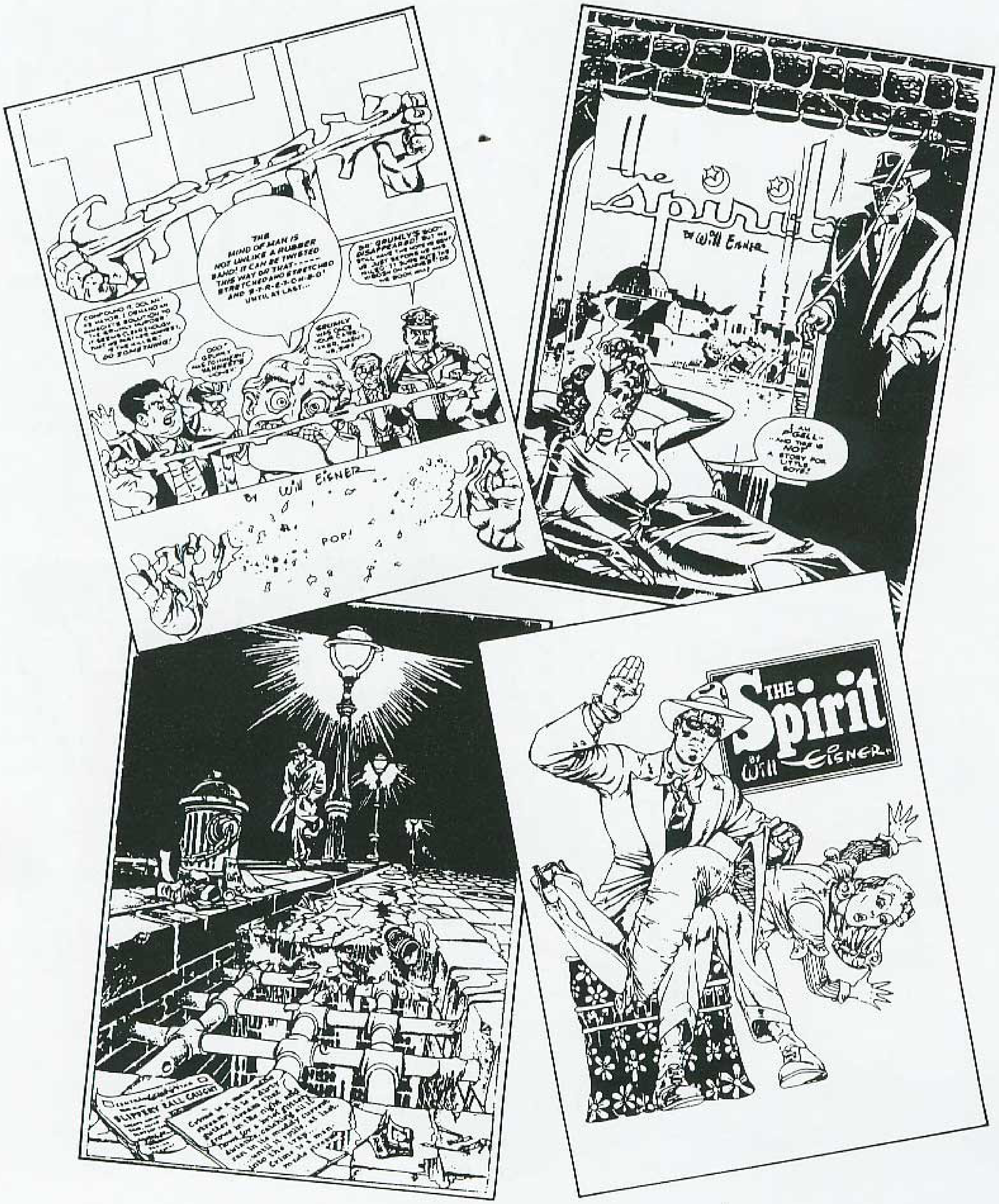
EJEMPLO B: *En este fragmento de la historieta de Spirit "Deadline" (publicada por primera vez el 31 de diciembre de 1950), los bordes ondulados de las viñetas y sus formas apaisadas tienen como propósito crear un ambiente de inseguridad y peligro. Van dirigidas a la "intuición" del lector.*


The SPIRIT SECTION
ACTION Mystery ADVENTURE
SUNDAY, DECEMBER 31, 1950
CLICK
CLACK
CLICK
CLACK
BONG BONG BONG BONG BONG
CLICK
CLACK
CLICK
CLACK
CLICK
¡BUENAS NOCHES, MR. EISNER! ¡NO ESPERABA VERLE TRABAJAR EN NOCHEVIEJA!
¡YO TAMPOCO!
CLACH
CLACK
CLICK
814
CLICK
CLACK
CLICK
814
THE SPIRIT BY Will EISNER
UAAAAH ¡TODO LO QUE NECESITO AHORA ES UNA IDEA PARA UNA BUENA HISTORIA DE AÑO NUEVO!
SIGH

EJEMPLO C: *Este tratamiento de la historieta de Spirit, "El Octopus ha vuelto" (publicada por primera vez el 11 de febrero de 1951), tiene lugar en el interior de un metro, cuyo balanceo se intenta hacer "sentir" al lector. La inclinación de las viñetas y de los textos intenta crear ese efecto subliminal.*


SPIRIT
The SPIRIT BY WILL EISNER
Daily Mail EL OCTOPUS VUELVE A LOS EE.UU. OCTOPUS EN CENTRAL CITY
SPIRIT
ROAAAR
BETTER CHEW
GUM
Daily Mail EL OCTOPUS VUELVE A LOS EE.UU. OCTOPUS EN CENTRAL CITY
CLICKTYCLACK
CLICKICTY
BAJO LAS ACERAS DE LA CIUDAD, MUY POR DEBAJO DE LOS PASOS DE LOS PEATONES, PALPITA LA VASTA RED DE ACERO EN MOVIMIENTO LLAMADA METRO.
DURANTE HORAS SIN FIN, DÍA Y NOCHE, LOS GRANDES VAGONES VIAJAN A LO LARGO DE MILLAS DE VÍAS TRAGANDO Y DESCARGANDO SU CARGA HUMANA QUE VA HACIA EL TRABAJO O LA DIVERSIÓN...
CLICKTY CLACK
...Y LOS TRENES RUGEN SIN PREOCUPARSE POR SUS PASAJEROS.
The SPIRIT BY
CLINK
C 50
BETTER CHEW
GUM
EL OCTOPUS VUELVE A LOS EE.UU. OCTOPUS EN CENTRAL CI
DAILY BU
EL GENOCIDA VUELVE A LOS EE.UU.
EL OCTOPUS HA VUELTO...
TAP TAP TAP TAP TAP

La primera página de una historia funciona como introducción. Lo que contenga o lo que ocupe depende del número de páginas que sigan. Es una plataforma de lanzamiento para la narración y en muchas historietas establece un marco de referencia. Si se emplea debidamente, captará la atención del lector y le preparará para los acontecimientos que le esperan. Crea un "clima". Cuando el dibujante la diseña como unidad decorativa, se convierte en una página de presentación más que en una primera página.


THE
THE MIND OF MAN IS NOT UNLIKE A RUBBER BAND! IT CAN BE TWISTED THIS WAY OR THAT... STRETCHED AND STRETCHED AND S-T-R-E-T-C-H-E-D UNTIL AT LAST...
BY WILL EISNER
POP!
THE SPIRIT
BY WILL EISNER
I AM P'GELL... AND THIS IS NOT A STORY FOR LITTLE BOYS!
SLIPPERY EEL CAUGHT
THE SPIRIT
BY WILL EISNER

LA PÁGINA COMO SUPERVIÑETA

En el capítulo de *Vida en otro planeta* que hay a continuación (publicado por primera vez en agosto de 1980), la viñeta está subordinada a la totalidad de la narración. Se usa la viñeta de corte convencional, pero de manera harto parca. Así se intenta recrear una síntesis de velocidad, acción a varios niveles, narración y dimensiones del escenario.

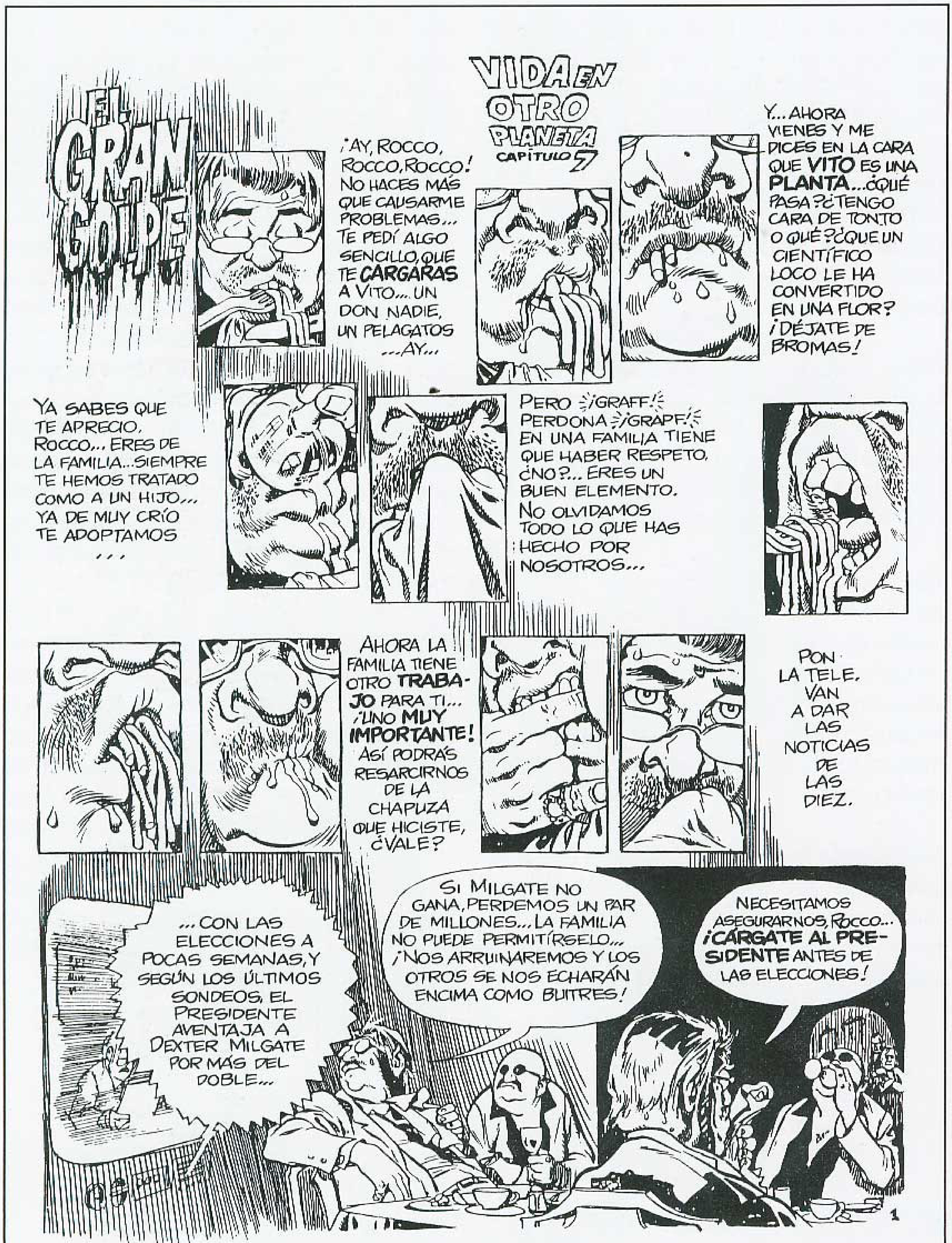
Aquí, la pega es que hay que emplear la viñeta de manera que no estorbe en el fragmento de la historia que abarca la página. Así, para la mayor parte de la historia, "el marco rígido" no se aplica a la viñeta, sino a la página entera.

Cuando los personajes hacen gala de emociones fuertes y sofisticadas o sus posturas y gesticulación son sutiles y cruciales para contar la historia, los contornos de las viñetas se vuelven un inconveniente, a menos que sean impuestos para resaltar el efecto de lo que contienen.

Una faceta importante del marco de la página entera es que planificar el desglose de la trama y acción en páginas se convierte en la primera tarea. Las páginas son una constante en la narración de los cómics. Uno tiene que resolver el problema de las páginas en cuanto la historia se ha solidificado. Dado que las escenas de acción y otros acontecimientos no tienen por qué distribuirse uniformemente, algunas páginas deberán contener más escenas individuales que otras. Conviene tener en cuenta que cuando el lector pasa la página, se produce una pausa. Esto permite un cambio de tiempo, un salto de escenario, una oportunidad para controlar la atención del lector. Aquí se juega con la retención tanto como con la atención. La página, al igual que la viñeta, debe montarse como una unidad de contención, aunque en el fondo no sea más que una parte del todo que forma la historia.

En el siguiente ejemplo, cada página tiene una duración de lectura, un tiempo y un ritmo desiguales. Cada una abarca un tiempo y un escenario distintos. Todas son el resultado de una cuidadosa reflexión. Pero téngase en cuenta que no hubo intención de crear "páginas interesantes" al precio de subordinar las viñetas. Si fuera posible dar una máxima, la mía sería "¡lo que va DENTRO de la viñeta es lo PRIMORDIAL!"

La página entera funciona como una superviñeta y como página de presentación al mismo tiempo. Las viñetas van desde pequeños primeros planos dispuestos en una secuencia hasta la viñeta principal de abajo.

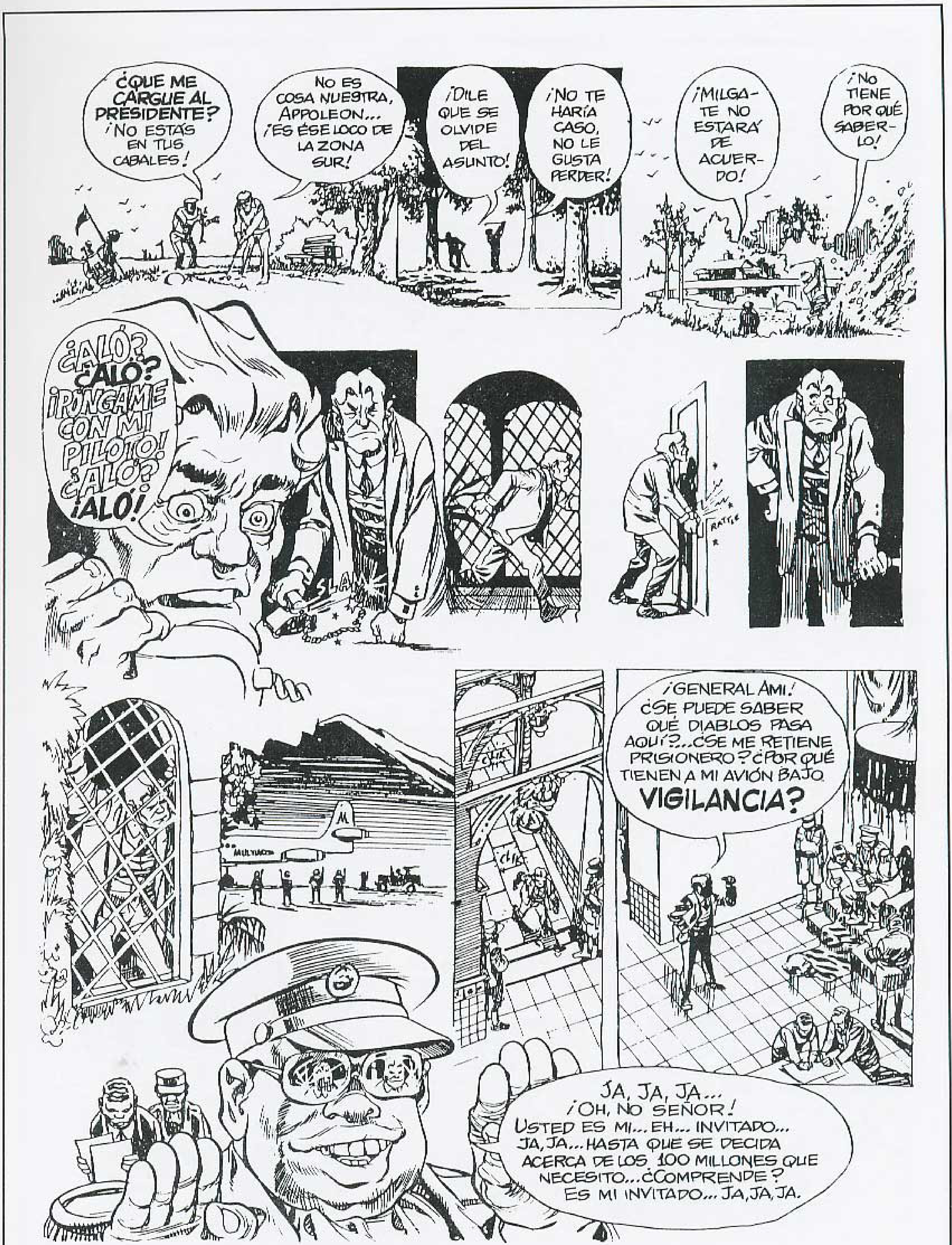

EL GRAN GOLPE
VIDA EN OTRO PLANETA CAPÍTULO 7
¡AY, ROCCO, ROCCO, ROCCO! NO HACES MÁS QUE CAUSARME PROBLEMAS... TE PEDÍ ALGO SENCILLO, QUE TE CARGARAS A VITO... UN DON NADIE, UN PELAGATOS ...AY...
Y... AHORA VIENES Y ME DICES EN LA CARA QUE VITO ES UNA PLANTA... ¿QUÉ PASA? ¿TENGO CARA DE TONTO O QUÉ? ¿QUE UN CIENTÍFICO LOCO LE HA CONVERTIDO EN UNA FLOR? ¡DÉJATE DE BROMAS!
YA SABES QUE TE APRECIO, ROCCO... ERES DE LA FAMILIA... SIEMPRE TE HEMOS TRATADO COMO A UN HIJO... YA DE MUY CRÍO TE ADOPTAMOS ...
PERO ¡GRAFF! PERDONA ¡GRAPF! EN UNA FAMILIA TIENE QUE HABER RESPETO, ¿NO?... ERES UN BUEN ELEMENTO. NO OLVIDAMOS TODO LO QUE HAS HECHO POR NOSOTROS...
AHORA LA FAMILIA TIENE OTRO TRABAJO PARA TI... ¡UNO MUY IMPORTANTE! ASÍ PODRÁS RESARCIRNOS DE LA CHAPUZA QUE HICISTE, ¿VALE?
PON LA TELE. VAN A DAR LAS NOTICIAS DE LAS DIEZ.
...CON LAS ELECCIONES A POCAS SEMANAS, Y SEGÚN LOS ÚLTIMOS SONDEOS, EL PRESIDENTE AVENTAJA A DEXTER MILGATE POR MÁS DEL DOBLE...
SI MILGATE NO GANA, PERDEMOS UN PAR DE MILLONES... LA FAMILIA NO PUEDE PERMITÍRSELO... ¡NOS ARRUINAREMOS Y LOS OTROS SE NOS ECHARÁN ENCIMA COMO BUITRES!
NECESITAMOS ASEGURARNOS, ROCCO... ¡CÁRGATE AL PRESIDENTE ANTES DE LAS ELECCIONES!
1

Las viñetas pequeñas flotan por encima y delante del plano en el que se encuentra la viñeta más grande.

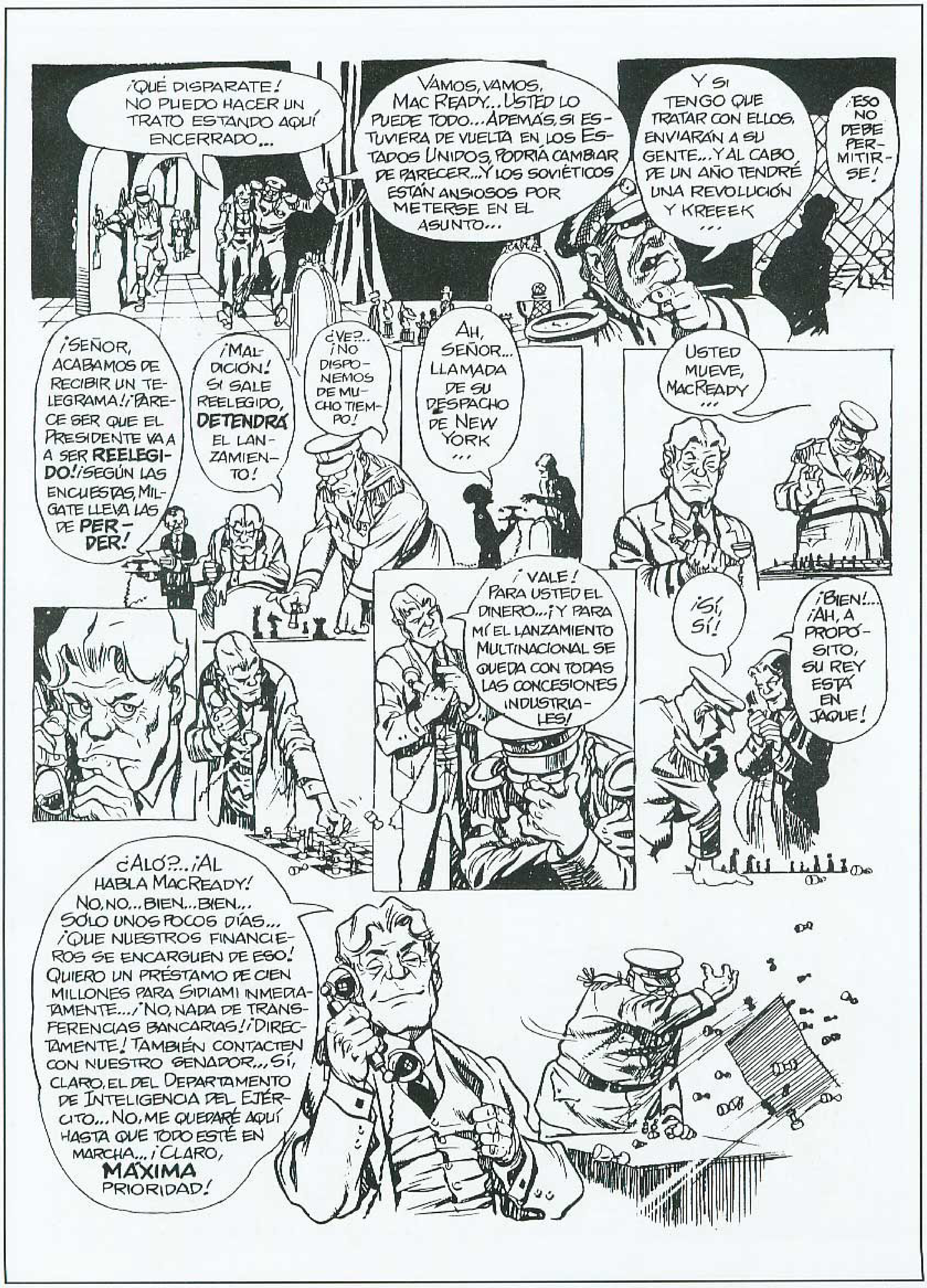
Estas viñetas son las principales en cuanto a la acción se refiere.

En esta página, una serie de acontecimientos no necesariamente coincidentes o en sucesión deben permanecer juntos, pues los lances de la historia, aunque separados, están relacionados entre sí.

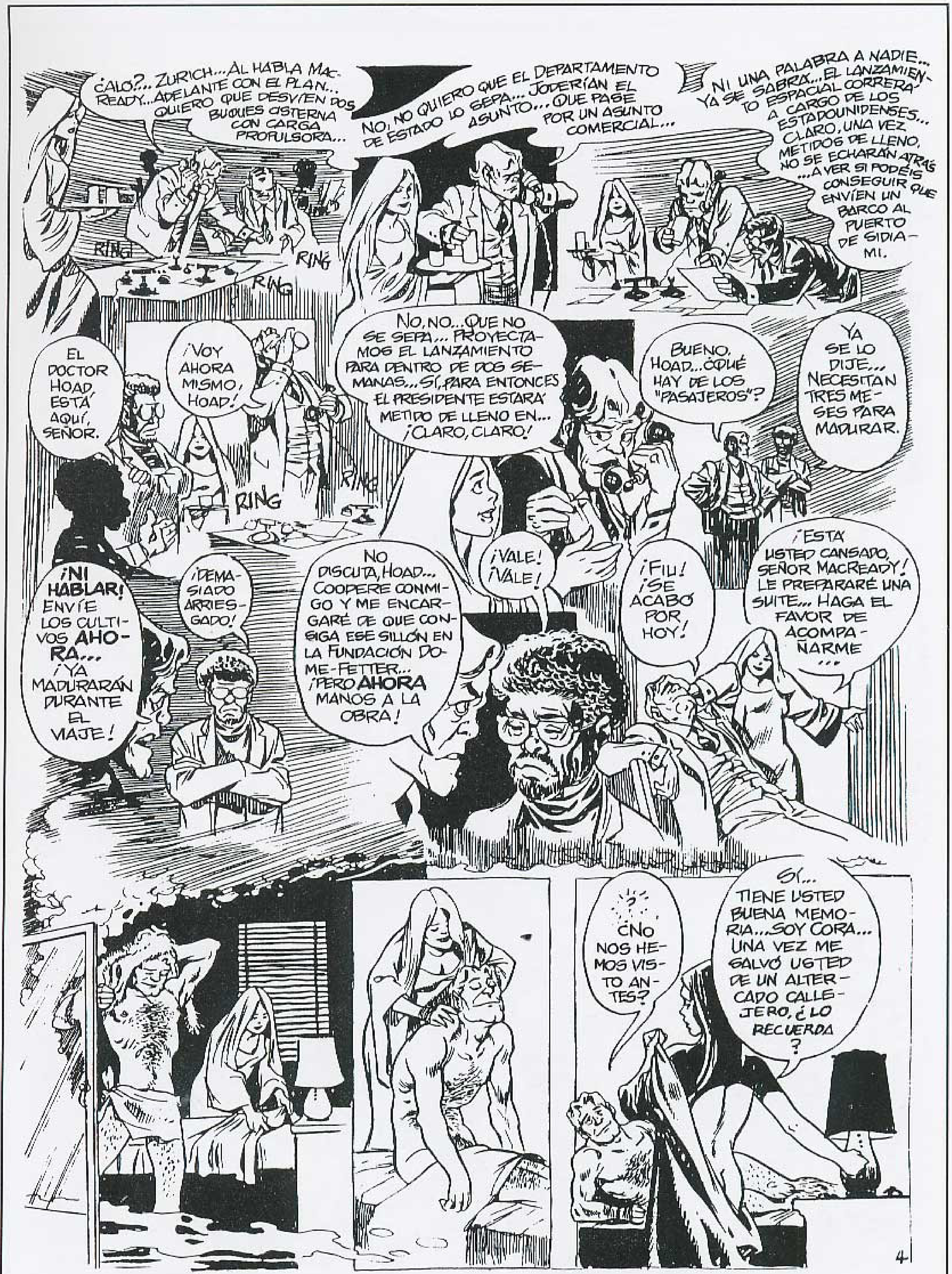
La escena de la tira superior sucede en un tiempo y lugar diferentes de la secuencia de abajo, que tiene lugar en un ambiente más cerrado.


¿QUE ME CARGUE AL PRESIDENTE? ¡NO ESTÁS EN TUS CABALES!
NO ES COSA NUESTRA, APPOLEON... ¡ES ÉSE LOCO DE LA ZONA SUR!
¡DILE QUE SE OLVIDE DEL ASUNTO!
¡NO TE HARÍA CASO, NO LE GUSTA PERDER!
¡MILGATE NO ESTARÁ DE ACUERDO!
¡NO TIENE POR QUÉ SABERLO!
¿ALÓ? ¿ALÓ? ¡PÓNGAME CON MI PILOTO! ¿ALÓ? ¡ALÓ!
RATTLE
CLIK
CLIK
¡GENERAL AMI! ¿SE PUEDE SABER QUÉ DIABLOS PASA AQUÍ?... ¿SE ME RETIENE PRISIONERO? ¿POR QUÉ TIENEN A MI AVIÓN BAJO VIGILANCIA?
JA, JA, JA... ¡OH, NO SEÑOR! USTED ES MI... EH... INVITADO... JA, JA... HASTA QUE SE DECIDA ACERCA DE LOS 100 MILLONES QUE NECESITO... ¿COMPRENDE? ES MI INVITADO... JA, JA, JA.

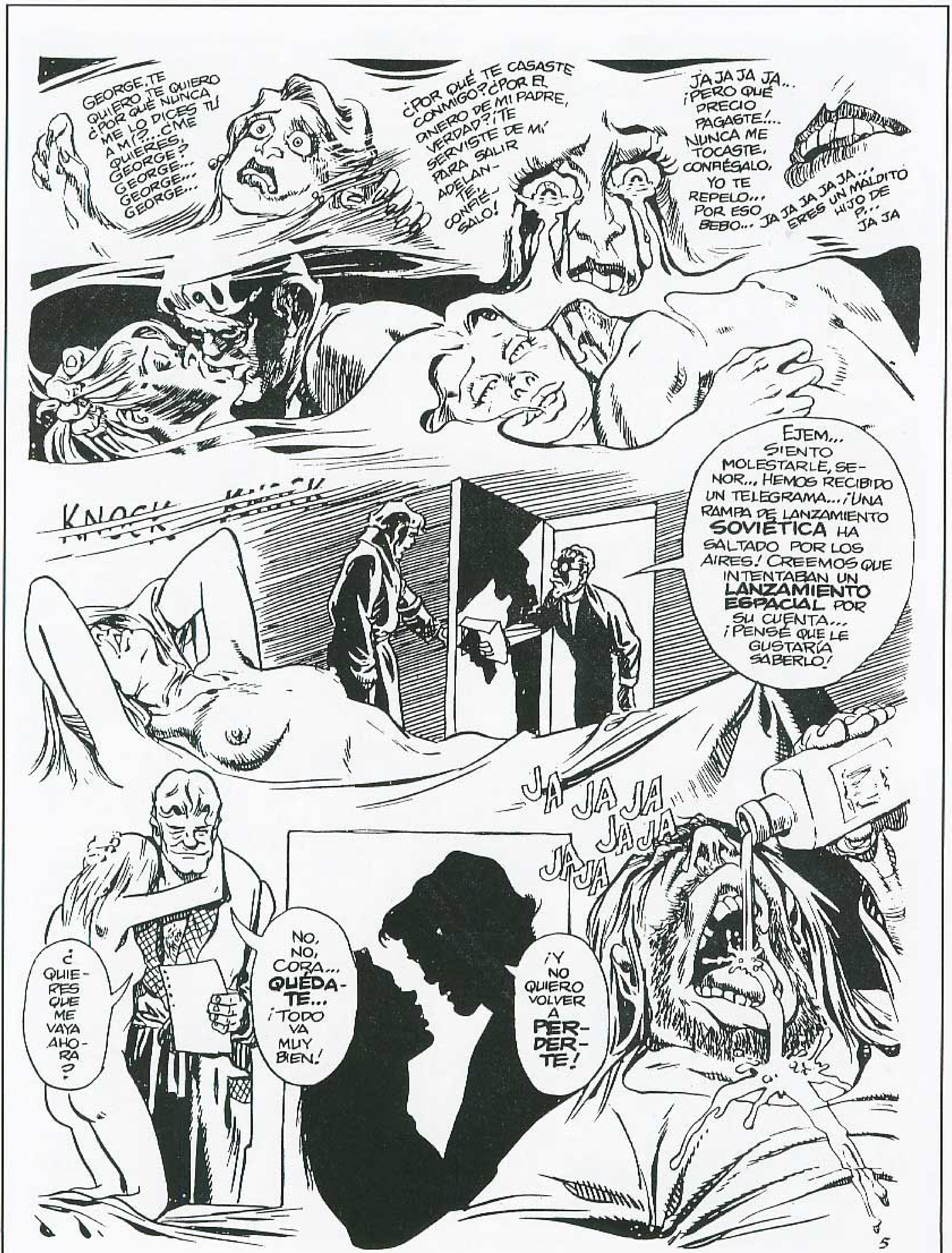
En esta página, la superviñeta contiene una secuencia de breve duración. De hecho, es una sola unidad que pone fin a la secuencia iniciada en la página anterior.


¡QUÉ DISPARATE! NO PUEDO HACER UN TRATO ESTANDO AQUÍ ENCERRADO...
VAMOS, VAMOS, MAC READY... USTED LO PUEDE TODO... ADEMÁS, SI ESTUVIERA DE VUELTA EN LOS ESTADOS UNIDOS, PODRÍA CAMBIAR DE PARECER... Y LOS SOVIÉTICOS ESTÁN ANSIOSOS POR METERSE EN EL ASUNTO...
Y SI TENGO QUE TRATAR CON ELLOS, ENVIARÁN A SU GENTE... Y AL CABO DE UN AÑO TENDRÉ UNA REVOLUCIÓN Y KREEEK...
¡ESO NO DEBE PERMITIRSE!
¡SEÑOR, ACABAMOS DE RECIBIR UN TELEGRAMA! ¡PARECE SER QUE EL PRESIDENTE VA A SER REELEGIDO! ¡SEGÚN LAS ENCUESTAS, MILGATE LLEVA LAS DE PERDER!
¡MALDICIÓN! SI SALE REELEGIDO, DETENDRÁ EL LANZAMIENTO!
¿VE?... ¡NO DISPONEMOS DE MUCHO TIEMPO!
AH, SEÑOR... LLAMADA DE SU DESPACHO DE NEW YORK...
USTED MUEVE, MACREADY...
¡VALE! PARA USTED EL DINERO... ¡Y PARA MÍ EL LANZAMIENTO MULTINACIONAL SE QUEDA CON TODAS LAS CONCESIONES INDUSTRIALES!
¡SÍ, SÍ!
¡BIEN!... ¡AH, A PROPÓSITO, SU REY ESTÁ EN JAQUE!
¿ALÓ?... ¡AL HABLA MACREADY! NO, NO... BIEN... BIEN... SÓLO UNOS POCOS DÍAS... ¡QUE NUESTROS FINANCIEROS SE ENCARGUEN DE ESO! QUIERO UN PRÉSTAMO DE CIEN MILLONES PARA SIDIAMI INMEDIATAMENTE... ¡NO, NADA DE TRANSFERENCIAS BANCARIAS! ¡DIRECTAMENTE! TAMBIÉN CONTACTEN CON NUESTRO SENADOR... SÍ, CLARO, EL DEL DEPARTAMENTO DE INTELIGENCIA DEL EJÉRCITO... NO, ME QUEDARÉ AQUÍ HASTA QUE TODO ESTÉ EN MARCHA... ¡CLARO, MÁXIMA PRIORIDAD!

Esta página mantiene al lector a raya, a la vez que presenta una serie de sucesos con un marco temporal flexible. No es un *flashback* o "viñetas de pensamiento"... Se limita a acelerar la narración.

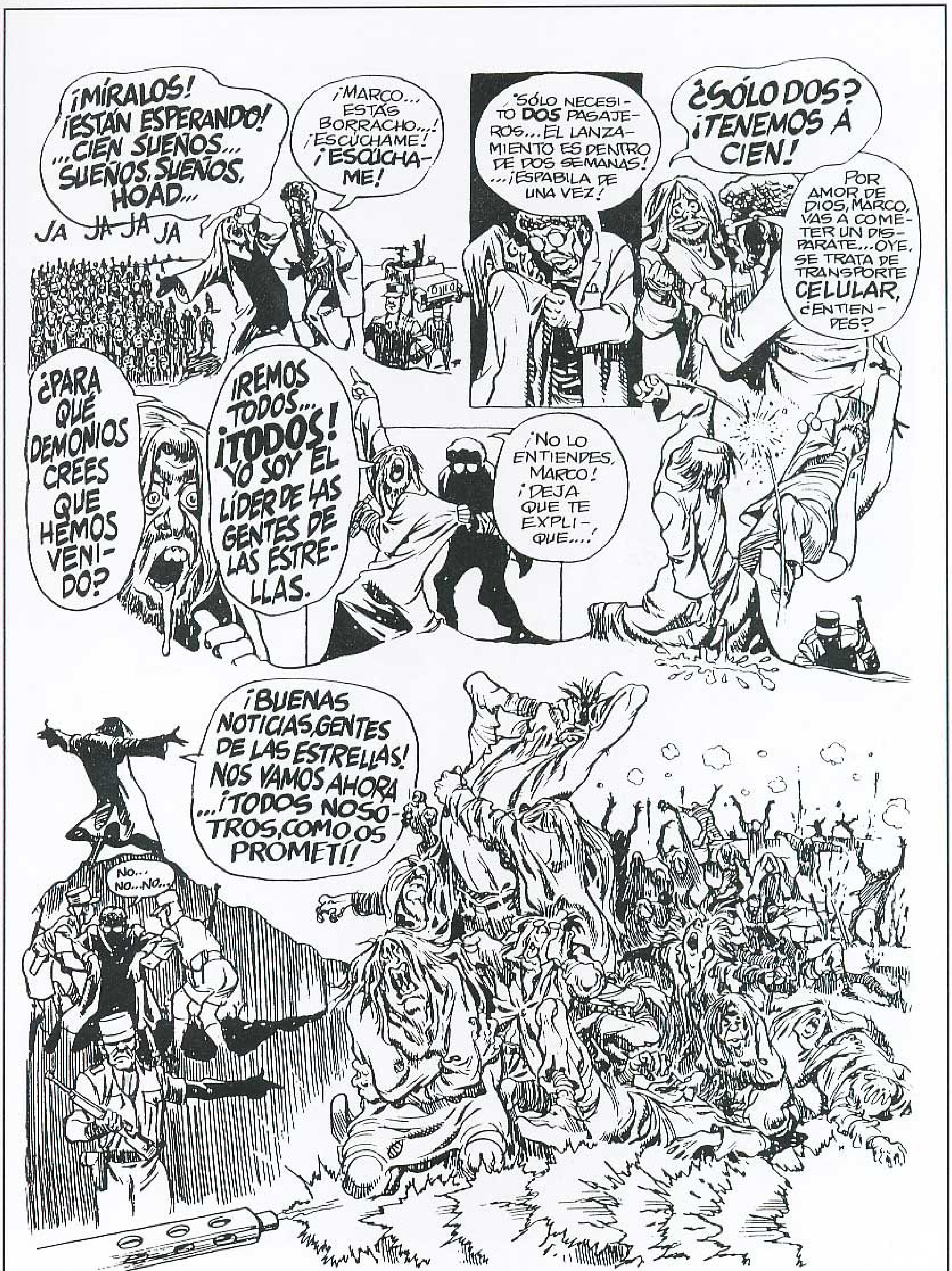

¿ALO?... ZURICH... AL HABLA MACREADY... ADELANTE CON EL PLAN... QUIERO QUE DESVÍEN DOS BUQUES CISTERNA CON CARGA PROPULSORA...
NO, NO QUIERO QUE EL DEPARTAMENTO DE ESTADO LO SEPA... JODERÍAN EL ASUNTO... QUE PASE POR UN ASUNTO COMERCIAL...
NI UNA PALABRA A NADIE... YA SE SABRÁ... EL LANZAMIENTO ESPACIAL CORRERÁ A CARGO DE LOS ESTADOUNIDENSES... CLARO, UNA VEZ METIDOS DE LLENO, NO SE ECHARÁN ATRÁS ...A VER SI PODÉIS CONSEGUIR QUE ENVÍEN UN BARCO AL PUERTO DE SIDIAMI.
RING
RING
RING
EL DOCTOR HOAD ESTÁ AQUÍ, SEÑOR.
¡VOY AHORA MISMO, HOAD!
RING
RING
NO, NO... QUE NO SE SEPA... PROYECTAMOS EL LANZAMIENTO PARA DENTRO DE DOS SEMANAS... SÍ, PARA ENTONCES EL PRESIDENTE ESTARÁ METIDO DE LLENO EN... ¡CLARO, CLARO!
BUENO, HOAD... ¿QUÉ HAY DE LOS "PASAJEROS"?
YA SE LO DIJE... NECESITAN TRES MESES PARA MADURAR.
¡NI HABLAR! ENVÍE LOS CULTIVOS AHORA... ¡YA MADURARÁN DURANTE EL VIAJE!
¡DEMASIADO ARRIESGADO!
NO DISCUTA, HOAD... COOPERE CONMIGO Y ME ENCARGARÉ DE QUE CONSIGA ESE SILLÓN EN LA FUNDACIÓN DOME-FETTER... ¡PERO AHORA MANOS A LA OBRA!
¡VALE! ¡VALE!
¡FIU! ¡SE ACABÓ POR HOY!
¡ESTÁ USTED CANSADO, SEÑOR MACREADY! LE PREPARARÉ UNA SUITE... HAGA EL FAVOR DE ACOMPAÑARME...
? ¿NO NOS HEMOS VISTO ANTES?
SÍ... TIENE USTED BUENA MEMORIA... SOY CORA... UNA VEZ ME SALVÓ USTED DE UN ALTERCADO CALLEJERO, ¿LO RECUERDA?
4

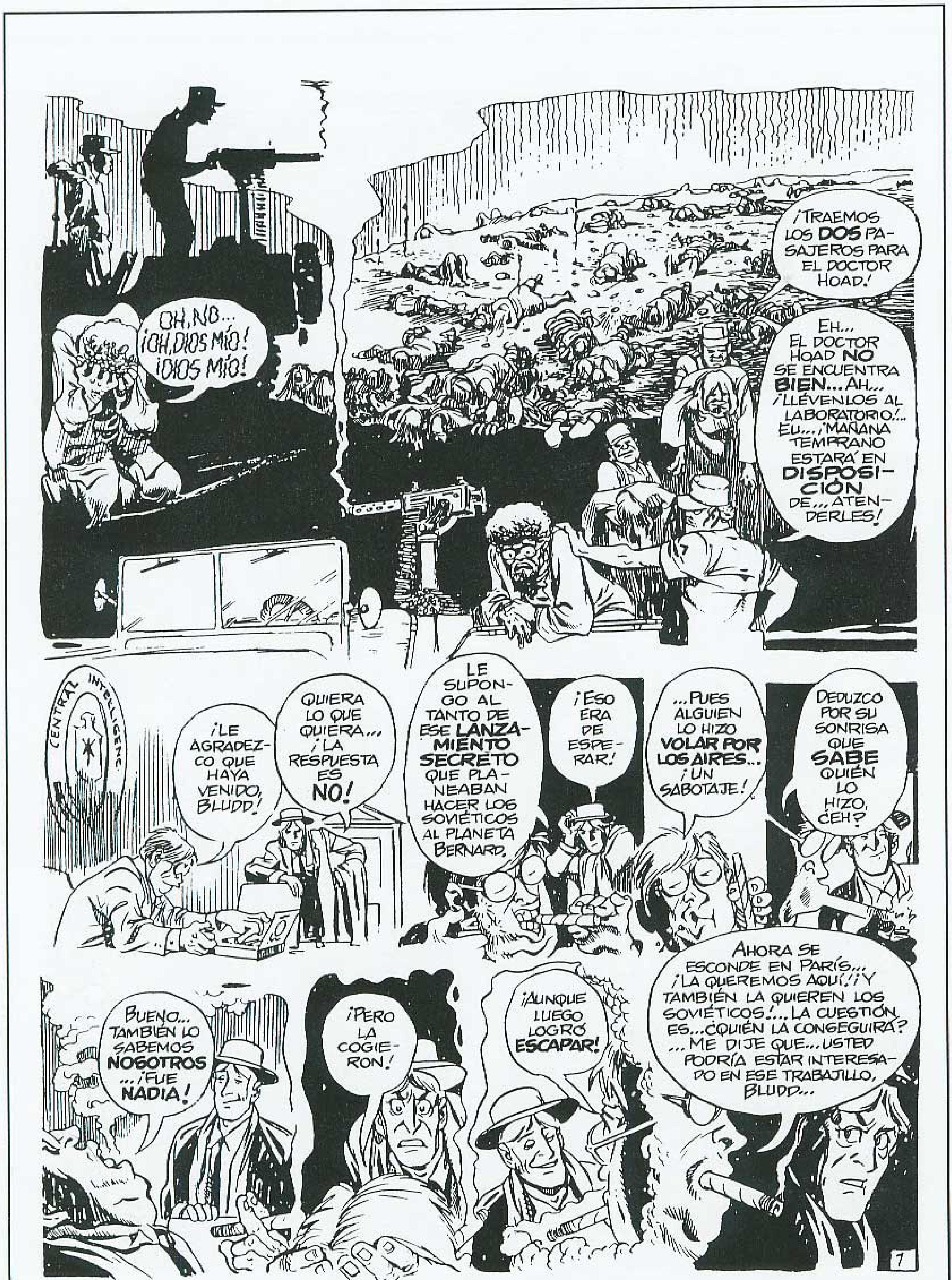
Esta viñeta se sirve del vapor de la ducha como elemento de conexión y hace uso de la superviñeta para ralentizar la velocidad de la narración.


GEORGE, TE QUIERO TE QUIERO ¿POR QUÉ NUNCA ME LO DICES TÚ A MÍ?... ¿ME QUIERES, GEORGE? GEORGE... GEORGE... GEORGE...
¿POR QUÉ TE CASASTE CONMIGO? ¿POR EL DINERO DE MI PADRE, VERDAD? ¡TE SERVISTE DE MÍ PARA SALIR ADELANTE, CONFIÉSALO!
JA JA JA JA... ¡PERO QUÉ PRECIO PAGASTE!... NUNCA ME TOCASTE, CONFIÉSALO, YO TE REPELO... POR ESO BEBO... JA JA JA JA JA... ERES UN MALDITO HIJO DE P... JA JA
KNOCK KNOCK
EJEM... SIENTO MOLESTARLE, SEÑOR... HEMOS RECIBIDO UN TELEGRAMA... ¡UNA RAMPA DE LANZAMIENTO SOVIÉTICA HA SALTADO POR LOS AIRES! CREEMOS QUE INTENTABAN UN LANZAMIENTO ESPACIAL POR SU CUENTA... ¡PENSÉ QUE LE GUSTARÍA SABERLO!
JA JA JA JA JA JA JA
¿QUIERES QUE ME VAYA AHORA?
NO, NO, CORA... QUÉDATE... ¡TODO VA MUY BIEN!
¡Y NO QUIERO VOLVER A PERDERTE!
5

El hombre que bebe está colocado de modo que introduce la viñeta de la siguiente página. Trata de separarse de la unidad de la página, dejando intacta la integridad de ésta.

Debido a la fluidez de la acción y a la cualidad amorfa del escenario, la página se lee a primera vista como una única viñeta. Ese factor lo provocan las profusas ilustraciones situadas en la parte inferior de la misma.

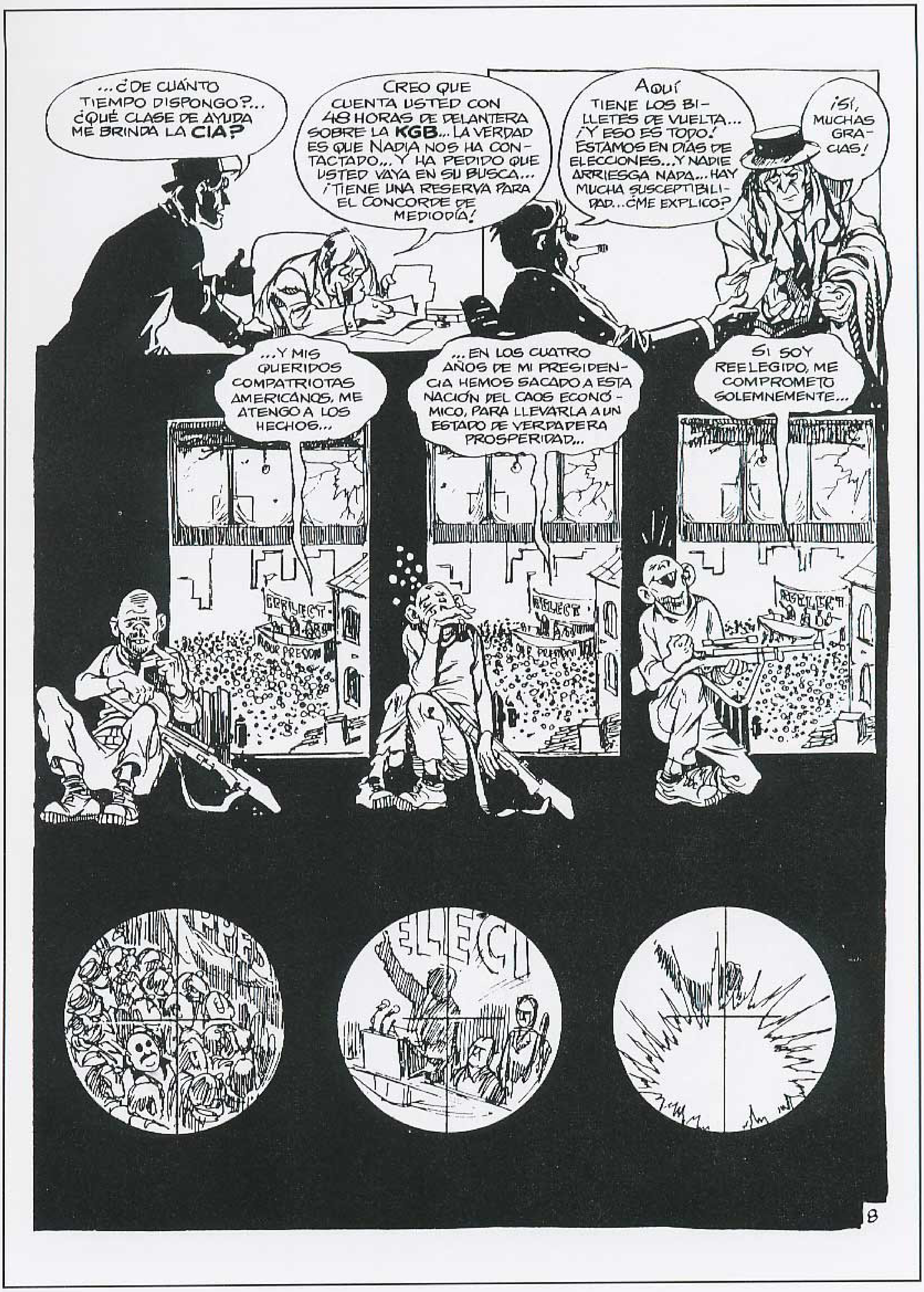

¡MÍRALOS! ¡ESTÁN ESPERANDO! ...CIEN SUEÑOS... SUEÑOS, SUEÑOS, HOAD...
JA JA JA JA
¡MARCO... ESTÁS BORRACHO...! ¡ESCÚCHAME! ¡ESCÚCHAME!
SÓLO NECESITO DOS PASAJEROS... EL LANZAMIENTO ES DENTRO DE DOS SEMANAS! ...¡ESPABILA DE UNA VEZ!
¿SÓLO DOS? ¡TENEMOS A CIEN!
POR AMOR DE DIOS, MARCO, VAS A COMETER UN DISPARATE... OYE, SE TRATA DE TRANSPORTE CELULAR, ¿ENTIENDES?
¿PARA QUÉ DEMONIOS CREES QUE HEMOS VENIDO?
¡IREMOS TODOS... ¡TODOS! YO SOY EL LÍDER DE LAS GENTES DE LAS ESTRELLAS.
¡NO LO ENTIENDES, MARCO! ¡DEJA QUE TE EXPLIQUE...!
¡BUENAS NOTICIAS, GENTES DE LAS ESTRELLAS! NOS VAMOS AHORA ...¡TODOS NOSOTROS, COMO OS PROMETÍ!
NO... NO... NO...



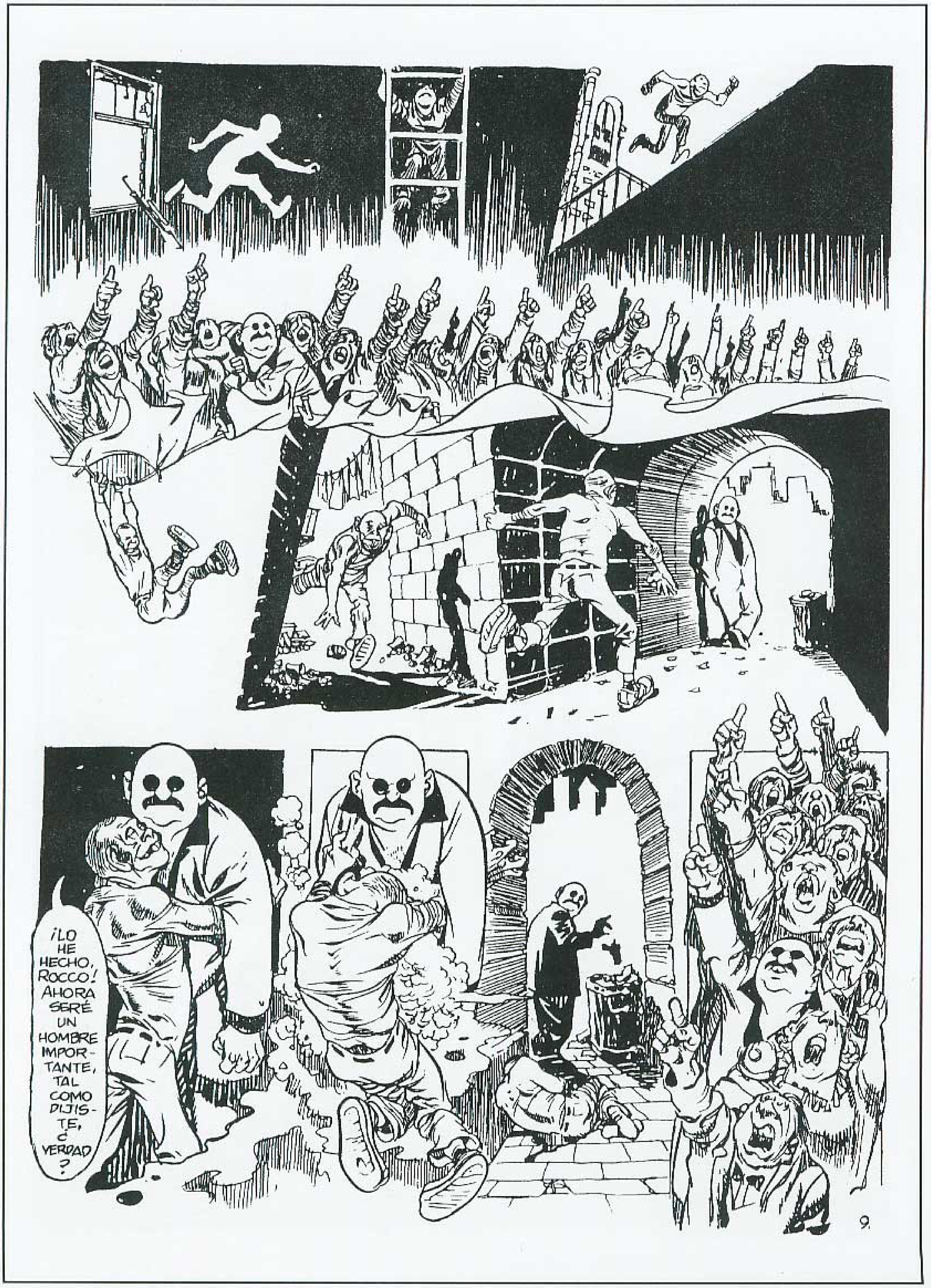
OH, NO... ¡OH, DIOS MÍO! ¡DIOS MÍO!
¡TRAEMOS LOS DOS PASAJEROS PARA EL DOCTOR HOAD!
EH... EL DOCTOR HOAD NO SE ENCUENTRA BIEN... AH... ¡LLÉVENLOS AL LABORATORIO!... EH... ¡MAÑANA TEMPRANO ESTARÁ EN DISPOSICIÓN DE... ATENDERLES!
CENTRAL INTELLIGENC
¡LE AGRADEZCO QUE HAYA VENIDO, BLUDD!
QUIERA LO QUE QUIERA... ¡LA RESPUESTA ES NO!
LE SUPONGO AL TANTO DE ESE LANZAMIENTO SECRETO QUE PLANEABAN HACER LOS SOVIÉTICOS AL PLANETA BERNARD.
¡ESO ERA DE ESPERAR!
...PUES ALGUIEN LO HIZO VOLAR POR LOS AIRES... ¡UN SABOTAJE!
DEDUZCO POR SU SONRISA QUE SABE QUIÉN LO HIZO, ¿EH?
BUENO... TAMBIÉN LO SABEMOS NOSOTROS ...¡FUE NADIA!
¡PERO LA COGIERON!
¡AUNQUE LUEGO LOGRÓ ESCAPAR!
AHORA SE ESCONDE EN PARÍS... ¡LA QUEREMOS AQUÍ! ¡Y TAMBIÉN LA QUIEREN LOS SOVIÉTICOS!... LA CUESTIÓN ES... ¿QUIÉN LA CONSEGUIRÁ? ...ME DIJE QUE... USTED PODRÍA ESTAR INTERESADO EN ESE TRABAJILLO, BLUDD...
7

Esta página, que actúa como contenedor, deja que en la parte superior concluya la acción de la página precedente, mientras que las dos tiras inferiores atraen la atención del lector. Debido a ello se contempla la página como dividida en dos unidades, cada cual en su escenario.

Aquí, como en páginas precedentes, el tiempo y el lugar están yuxtapuestos, de manera que al principio la página se ve como un todo. Los detalles de la acción son la trama de la tela.

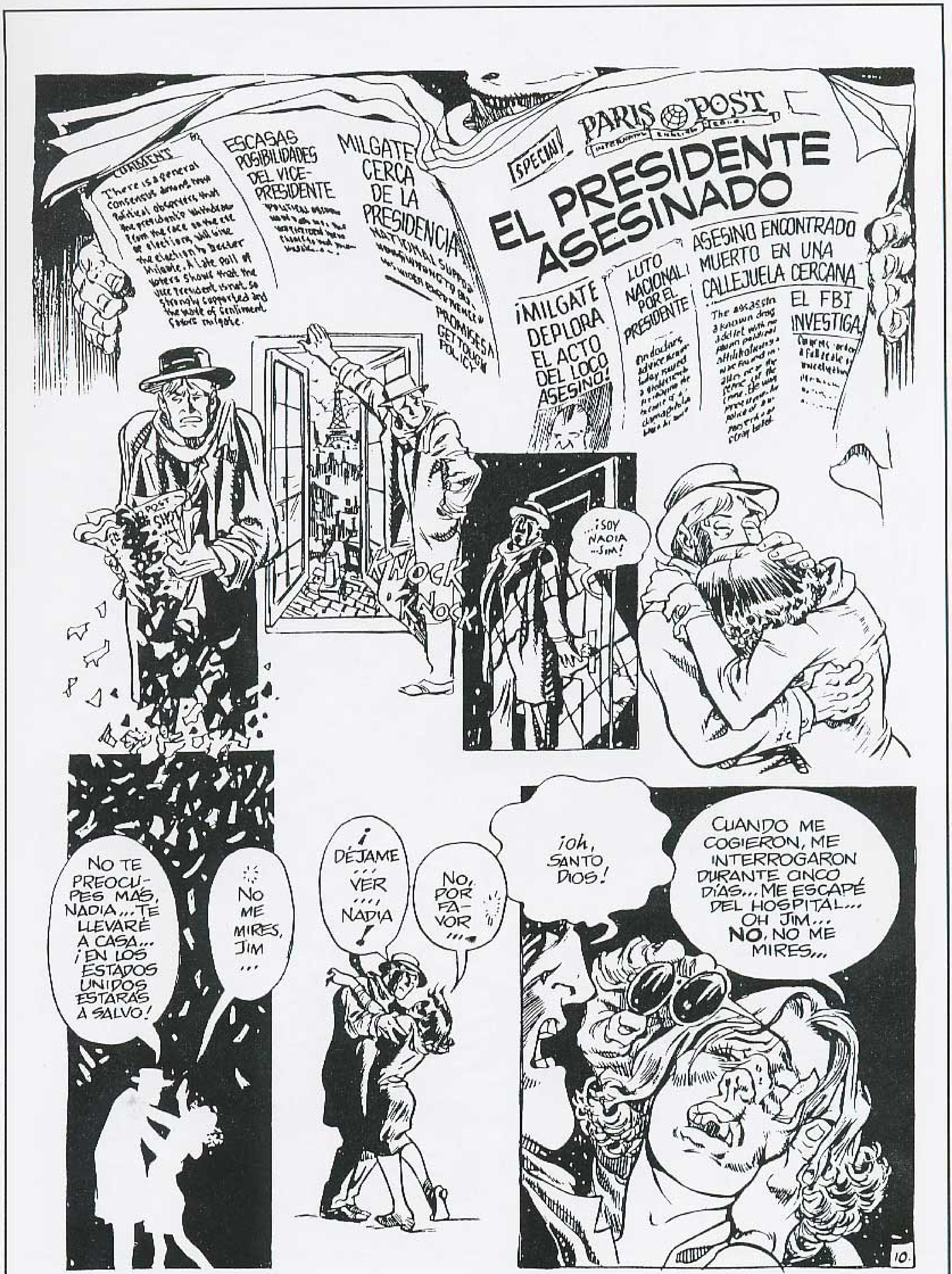

...¿DE CUÁNTO TIEMPO DISPONGO?... ¿QUÉ CLASE DE AYUDA ME BRINDA LA **CIA**?
CREO QUE CUENTA USTED CON 48 HORAS DE DELANTERA SOBRE LA **KGB**... LA VERDAD ES QUE NADIA NOS HA CONTACTADO... Y HA PEDIDO QUE USTED VAYA EN SU BUSCA... ¡TIENE UNA RESERVA PARA EL CONCORDE DE MEDIODÍA!
AQUÍ TIENE LOS BILLETES DE VUELTA... ¡Y ESO ES TODO! ESTAMOS EN DÍAS DE ELECCIONES... Y NADIE ARRIESGA NADA... HAY MUCHA SUSCEPTIBILIDAD... ¿ME EXPLICO?
¡SÍ, MUCHAS GRACIAS!
...Y MIS QUERIDOS COMPATRIOTAS AMERICANOS, ME ATENGO A LOS HECHOS...
REELECT
OUR PRESIDENT
...EN LOS CUATRO AÑOS DE MI PRESIDENCIA HEMOS SACADO A ESTA NACIÓN DEL CAOS ECONÓMICO, PARA LLEVARLA A UN ESTADO DE VERDADERA PROSPERIDAD...
REELECT
OUR PRESIDENT
SI SOY REELEGIDO, ME COMPROMETO SOLEMNEMENTE...
REELECT
ELECT
8

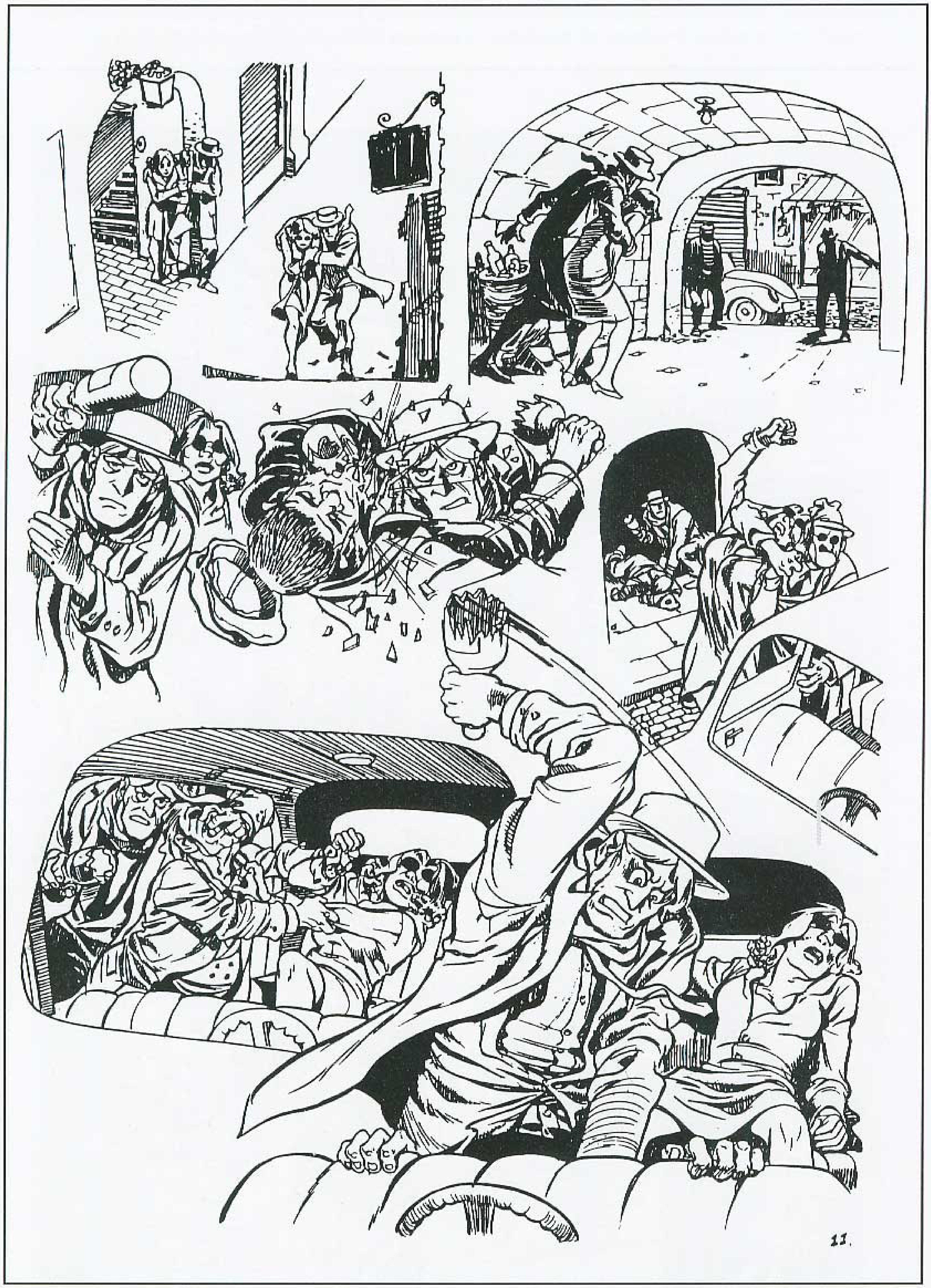
Una vez más, la totalidad de la página se usa para establecer un tono, un ritmo y una atmósfera. Algo que resulta muy útil cuando hay mucho movimiento.


¡LO HE HECHO, ROCCO! AHORA SERÉ UN HOMBRE IMPORTANTE, TAL COMO DIJISTE, ¿VERDAD?
9.

Para tratar el movimiento de "ballet" del fugitivo, un mismo fondo sirve como soporte para dos viñetas.

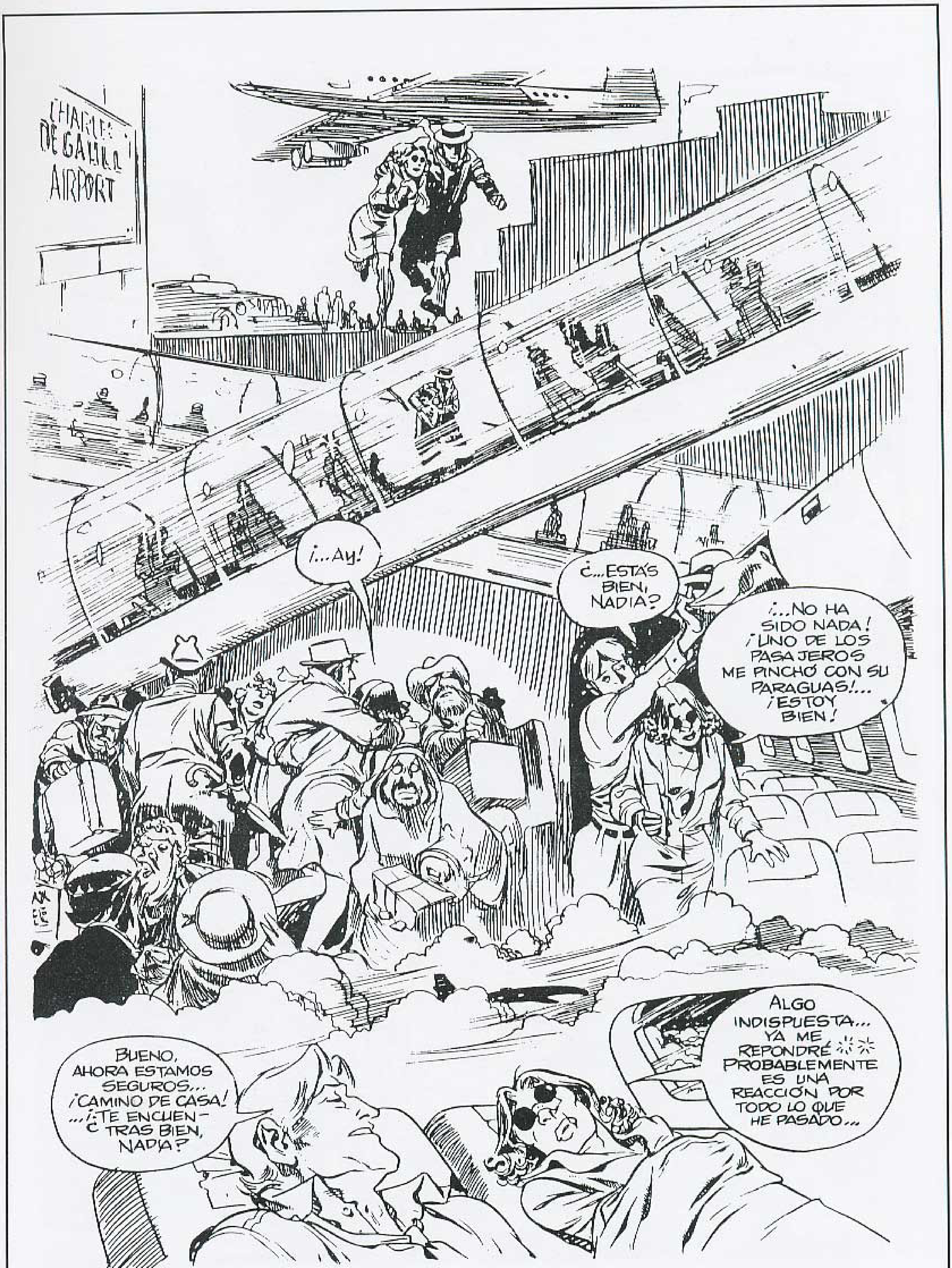
Con un fondo narrativo dominante, como es la historia del periódico, la página se convierte en una subviñeta, o viñeta implícita, al funcionar como una extensión del periódico en sí.


PARIS POST
SPECIAL
EL PRESIDENTE ASESINADO
COMMENT
ESCASAS POSIBILIDADES DEL VICE-PRESIDENTE
MILGATE CERCA DE LA PRESIDENCIA
PROMISES A GET TOUGH POLICY
¡MILGATE DEPLORA EL ACTO DEL LOCO ASESINO!
LUTO NACIONAL POR EL PRESIDENTE
ASESINO ENCONTRADO MUERTO EN UNA CALLEJUELA CERCANA
EL FBI INVESTIGA
POST
KNOCK KNOCK
...¡SOY NADIA ...JIM!
NO TE PREOCUPES MÁS, NADIA... TE LLEVARÉ A CASA... ¡EN LOS ESTADOS UNIDOS ESTARÁS A SALVO!
NO ME MIRES, JIM...
¡DÉJAME ... VER ... NADIA!
NO, POR FAVOR...
¡OH, SANTO DIOS!
CUANDO ME COGIERON, ME INTERROGARON DURANTE CINCO DÍAS... ME ESCAPÉ DEL HOSPITAL... OH JIM... NO, NO ME MIRES...
10.

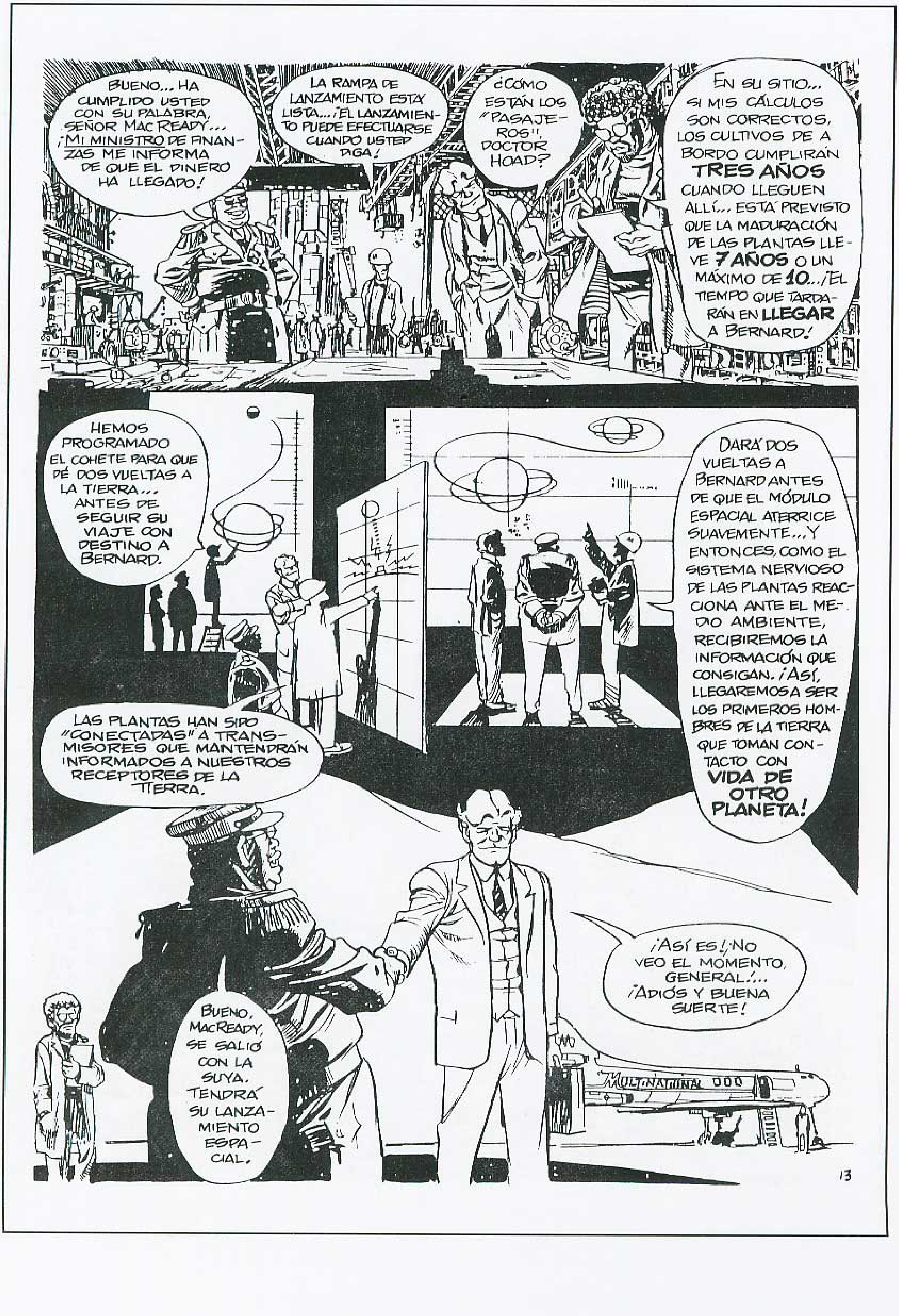


Otro ejemplo en el que la página se vuelve viñeta para explicar un hecho crucial; esto es, el héroe atacando al secuestrador. El resto son subviñetas o segundos planos.

Esta página se enfrenta con un problema serio en el curso de una narrativa con movimiento. En la secuencia de la fuga hay un importante detalle (el pinchazo a la chica por medio de un paraguas) que aparece centrado en la página. Es la mejor solución, pues debe tener el suficiente énfasis como para quedar grabado en la memoria del lector. Obviamente, la mano de la muchacha también nos ayuda a notar el pinchazo de dolor.


CHARLES DE GAULLE AIRPORT
¡...Ay!
¿...ESTÁS BIEN, NADIA?
¡...NO HA SIDO NADA! ¡UNO DE LOS PASAJEROS ME PINCHÓ CON SU PARAGUAS!... ¡ESTOY BIEN!
BUENO, AHORA ESTAMOS SEGUROS... ¡CAMINO DE CASA! ...¿TE ENCUENTRAS BIEN, NADIA?
ALGO INDISPUESTA... YA ME REPONDRÉ PROBABLEMENTE ES UNA REACCIÓN POR TODO LO QUE HE PASADO...

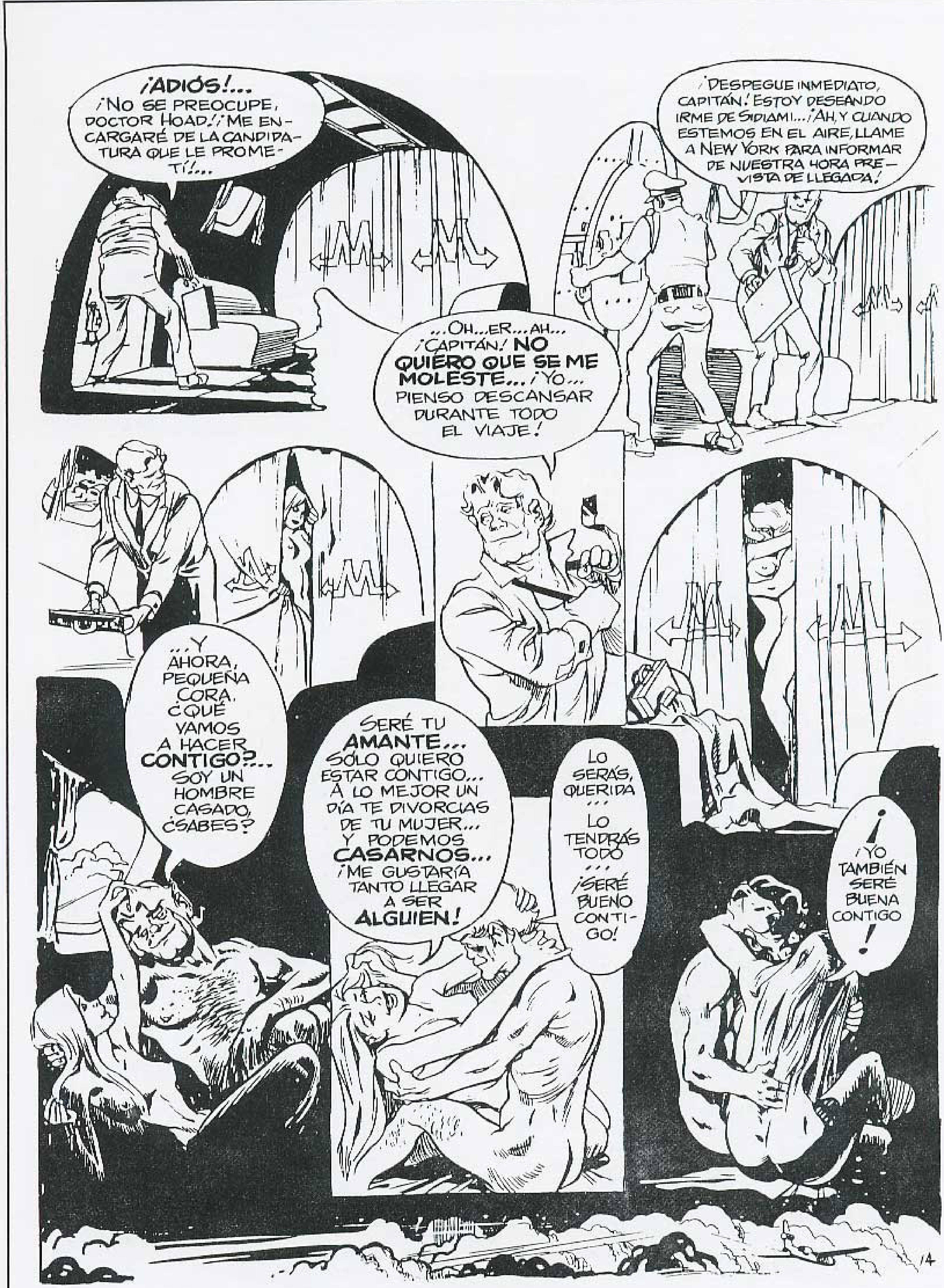
Aquí se puede permitir que la página cambie de enfoque. Lo que se pretende es prestar atención individual a cada viñeta por separado.


BUENO... HA CUMPLIDO USTED CON SU PALABRA, SEÑOR MAC READY... ¡MI MINISTRO DE FINANZAS ME INFORMA DE QUE EL DINERO HA LLEGADO!
LA RAMPA DE LANZAMIENTO ESTÁ LISTA... ¡EL LANZAMIENTO PUEDE EFECTUARSE CUANDO USTED DIGA!
¿CÓMO ESTÁN LOS "PASAJEROS", DOCTOR HOAD?
EN SU SITIO... SI MIS CÁLCULOS SON CORRECTOS, LOS CULTIVOS DE A BORDO CUMPLIRÁN TRES AÑOS CUANDO LLEGUEN ALLÍ... ESTÁ PREVISTO QUE LA MADURACIÓN DE LAS PLANTAS LLEVE 7 AÑOS O UN MÁXIMO DE 10... ¡EL TIEMPO QUE TARDARÁN EN LLEGAR A BERNARD!
HEMOS PROGRAMADO EL COHETE PARA QUE DÉ DOS VUELTAS A LA TIERRA... ANTES DE SEGUIR SU VIAJE CON DESTINO A BERNARD.
DARÁ DOS VUELTAS A BERNARD ANTES DE QUE EL MÓDULO ESPACIAL ATERRICE SUAVEMENTE... Y ENTONCES, COMO EL SISTEMA NERVIOSO DE LAS PLANTAS REACCIONA ANTE EL MEDIO AMBIENTE, RECIBIREMOS LA INFORMACIÓN QUE CONSIGAN. ¡ASÍ, LLEGAREMOS A SER LOS PRIMEROS HOMBRES DE LA TIERRA QUE TOMAN CONTACTO CON VIDA DE OTRO PLANETA!
LAS PLANTAS HAN SIDO "CONECTADAS" A TRANSMISORES QUE MANTENDRÁN INFORMADOS A NUESTROS RECEPTORES DE LA TIERRA.
¡ASÍ ES! ¡NO VEO EL MOMENTO, GENERAL!... ¡ADIÓS Y BUENA SUERTE!
BUENO, MACREADY, SE SALIÓ CON LA SUYA. TENDRÁ SU LANZAMIENTO ESPACIAL.
MULTINATIONAL 000
13

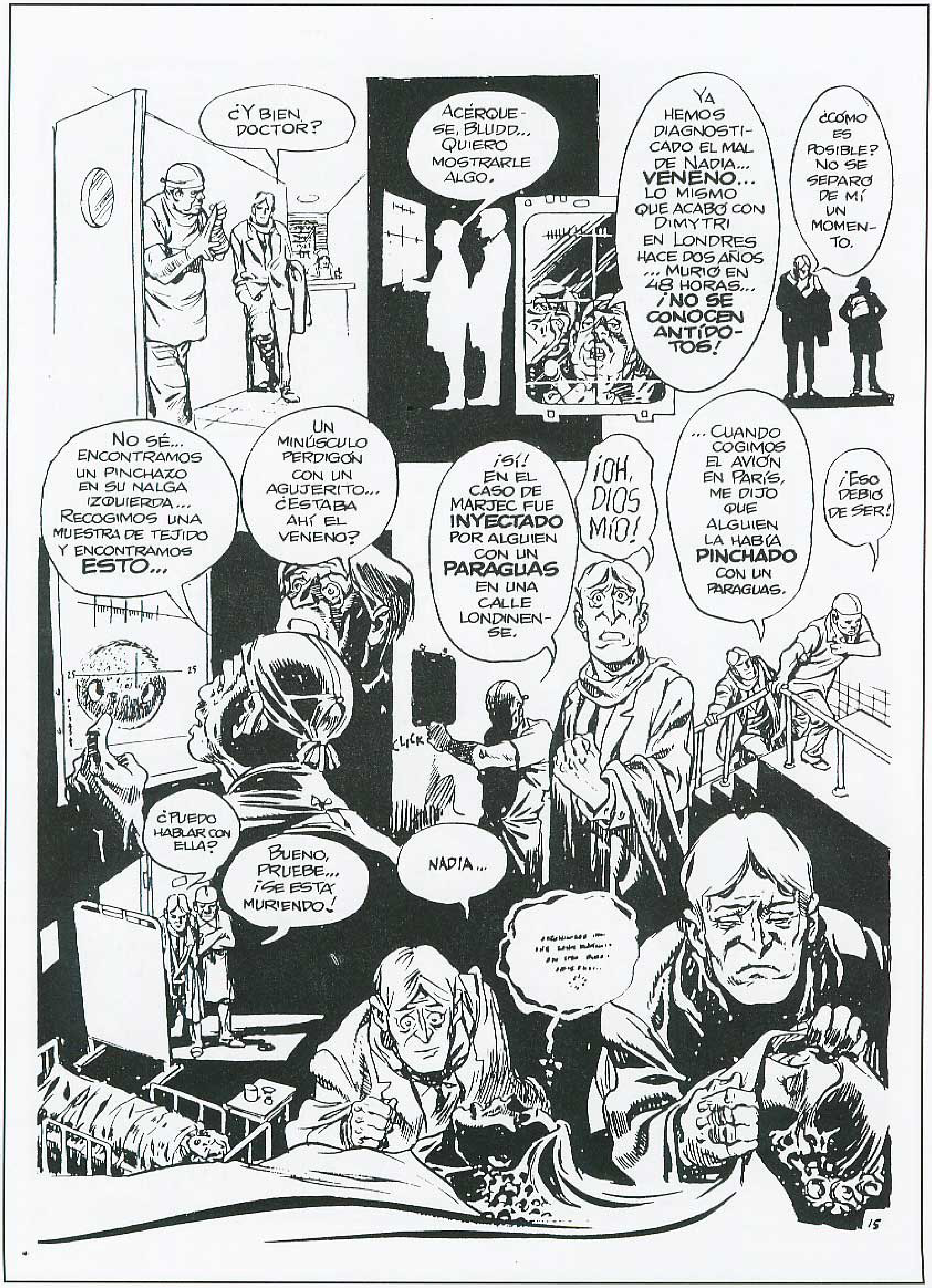
Al aislar el mapa estelar y usarlo como viñeta, se alarga el tiempo de la secuencia.

Sólo la última escena se sirve de la página como una superviñeta.

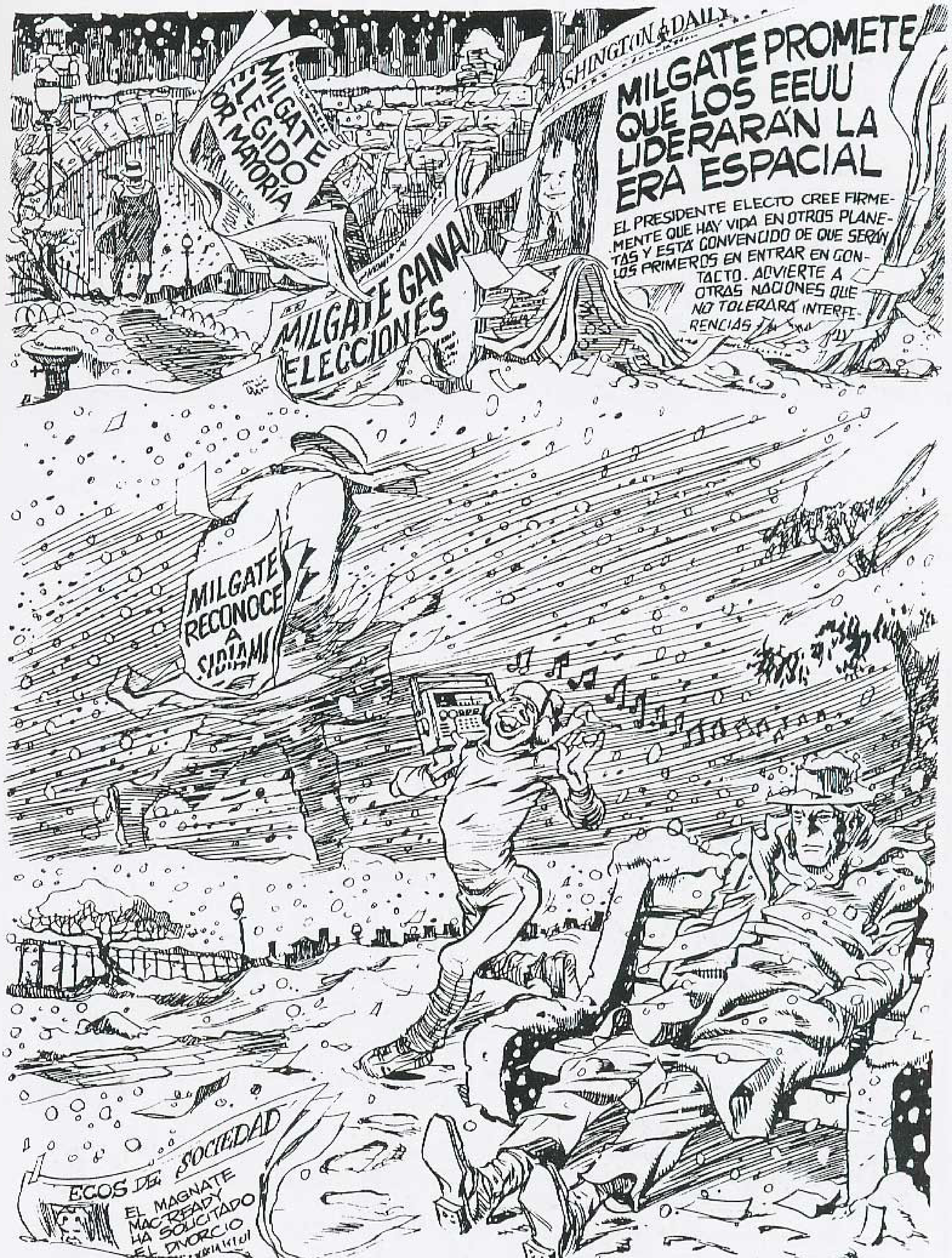
Esta página sigue funcionando como contenedor de una sola secuencia, por lo que se convierte en una unidad. En efecto, es una superviñeta y una parte del capítulo entero.


¡ADIÓS!... ¡NO SE PREOCUPE, DOCTOR HOAD!; ¡ME ENCARGARÉ DE LA CANDIDATURA QUE LE PROMETÍ!...
¡DESPEGUE INMEDIATO, CAPITÁN! ESTOY DESEANDO IRME DE SIDIAMI... ¡AH, Y CUANDO ESTEMOS EN EL AIRE, LLAME A NEW YORK PARA INFORMAR DE NUESTRA HORA PREVISTA DE LLEGADA!
...OH...ER...AH... ¡CAPITÁN! NO QUIERO QUE SE ME MOLESTE... ¡YO... PIENSO DESCANSAR DURANTE TODO EL VIAJE!
...Y AHORA, PEQUEÑA CORA, ¿QUÉ VAMOS A HACER CONTIGO?... SOY UN HOMBRE CASADO, ¿SABES?
SERÉ TU AMANTE... SÓLO QUIERO ESTAR CONTIGO... A LO MEJOR UN DÍA TE DIVORCIAS DE TU MUJER... Y PODEMOS CASARNOS... ¡ME GUSTARÍA TANTO LLEGAR A SER ALGUIEN!
LO SERÁS, QUERIDA ... LO TENDRÁS TODO ... ¡SERÉ BUENO CONTIGO!
¡ ¡YO TAMBIÉN SERÉ BUENA CONTIGO !
14

Otro ejemplo de cómo el curso de la acción queda recogido y retenido por la viñeta abierta de abajo.


¿Y BIEN, DOCTOR?
ACÉRQUESE, BLUDD... QUIERO MOSTRARLE ALGO.
YA HEMOS DIAGNOSTICADO EL MAL DE NADIA... VENENO... LO MISMO QUE ACABÓ CON DIMYTRI EN LONDRES HACE DOS AÑOS ... MURIÓ EN 48 HORAS... ¡NO SE CONOCEN ANTÍDOTOS!
¿CÓMO ES POSIBLE? NO SE SEPARÓ DE MÍ UN MOMENTO.
NO SÉ... ENCONTRAMOS UN PINCHAZO EN SU NALGA IZQUIERDA... RECOGIMOS UNA MUESTRA DE TEJIDO Y ENCONTRAMOS ESTO...
UN MINÚSCULO PERDIGÓN CON UN AGUJERITO... ¿ESTABA AHÍ EL VENENO?
¡SÍ! EN EL CASO DE MARJEC FUE INYECTADO POR ALGUIEN CON UN PARAGUAS EN UNA CALLE LONDINENSE.
¡OH, DIOS MÍO!
... CUANDO COGIMOS EL AVIÓN EN PARÍS, ME DIJO QUE ALGUIEN LA HABÍA PINCHADO CON UN PARAGUAS.
¡ESO DEBIÓ DE SER!
25
25
CLICK
¿PUEDO HABLAR CON ELLA?
BUENO, PRUEBE... ¡SE ESTÁ MURIENDO!
NADIA...
15

Diseñé esta última página para que fuera tragada de un solo bocado. Esto es, confiaba en que el lector vería y percibiría la página como una viñeta. Luego, se volcaría en el tono de la página y, por último, leería los titulares del periódico, encargados de comunicar la acción.


MILGATE ELEGIDO POR MAYORÍA
WASHINGTON DAILY
MILGATE PROMETE QUE LOS EEUU LIDERARÁN LA ERA ESPACIAL
EL PRESIDENTE ELECTO CREE FIRMEMENTE QUE HAY VIDA EN OTROS PLANETAS Y ESTÁ CONVENCIDO DE QUE SERÁN LOS PRIMEROS EN ENTRAR EN CONTACTO. ADVIERTE A OTRAS NACIONES QUE NO TOLERARÁ INTERFERENCIAS
MILGATE GANA ELECCIONES
MILGATE RECONOCE A SIDIAMI
ECOS DE SOCIEDAD
EL MAGNATE MAC'READY HA SOLICITADO EL DIVORCIO

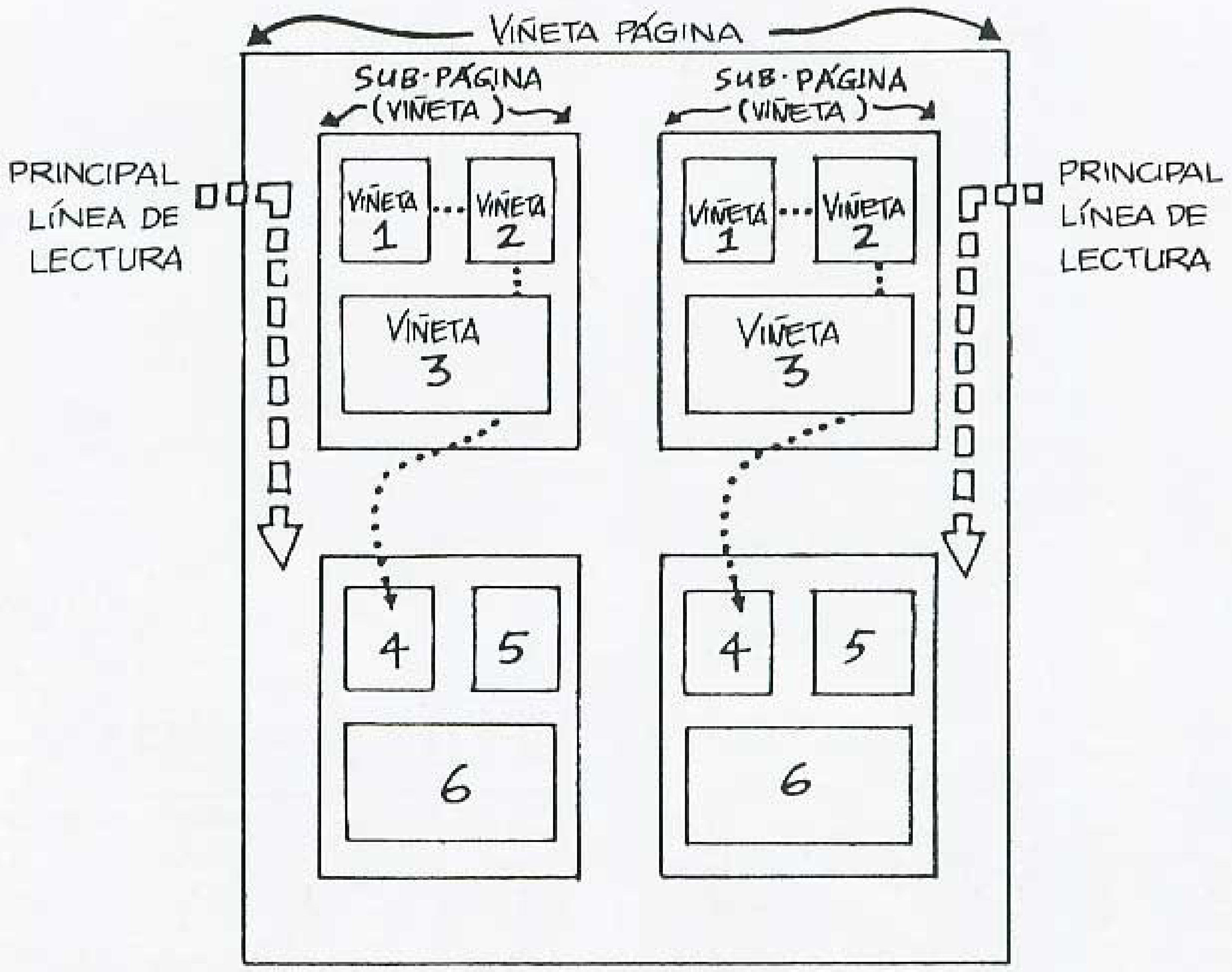
LA SUPERVIÑETA COMO PÁGINA

Cuando la superviñeta representa ser una página (esto es, cuando quiere que el lector sea consciente de que es una página), funciona como contenedor sin marco. Y donde se emplea mejor es en las narraciones paralelas.

Esta estrategia o forma narrativa posee un potencial interesante, escasamente explorado en los cómics. El medio impreso se presta a ello pues, al contrario que en el transitorio mundo del cine, uno puede remitirse a él repetidamente a lo largo de la lectura.

Ni que decir tiene que ello depende del argumento y de una cuidadosa planificación.

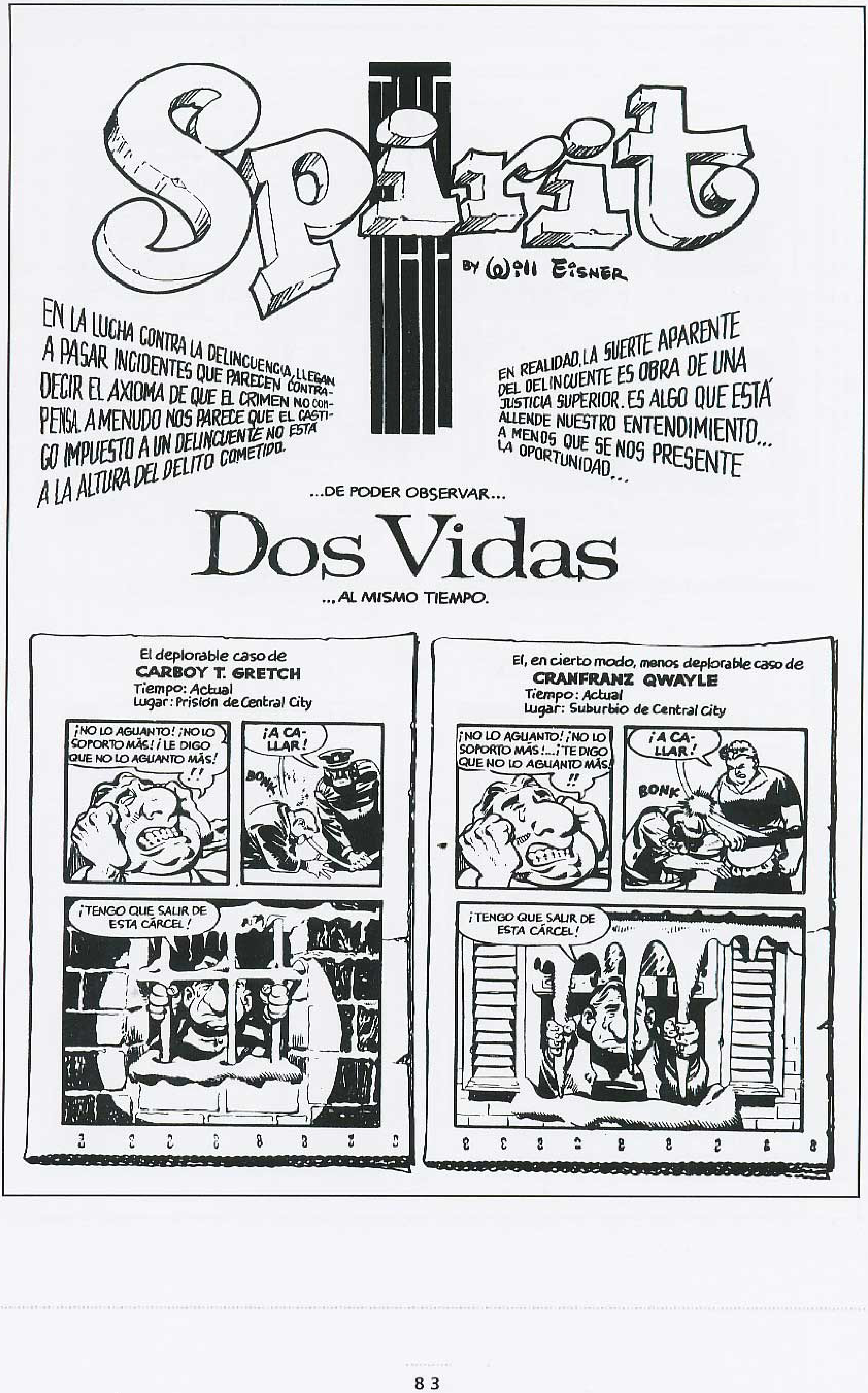
En una historia en la que se muestran simultáneamente dos narraciones diferentes, la forma más fácil de procurar a ambas igual atención es expresar a toda página las viñetas en las que se controla la narrativa. El resultado, una serie de viñetas dentro de viñetas, consigue controlar la línea de lectura del lector, de manera que las dos historias puedan seguirse sincrónicamente.


VIÑETA PÁGINA
SUB·PÁGINA (VIÑETA)
SUB·PÁGINA (VIÑETA)
PRINCIPAL LÍNEA DE LECTURA
VIÑETA 1
VIÑETA 2
VIÑETA 3
VIÑETA 1
VIÑETA 2
VIÑETA 3
PRINCIPAL LÍNEA DE LECTURA
4
5
6
4
5
6

El diagrama muestra la línea de lectura en este tipo de montaje. Hay que tener muy en cuenta el control de la visión del lector.

En el siguiente ejemplo de la historieta de Spirit "Dos vidas" (publicada por primera vez el 12 de diciembre de 1948), el desarrollo paralelo no sólo solventa el problema de la simultaneidad, sino también el mismo desarrollo del argumento.

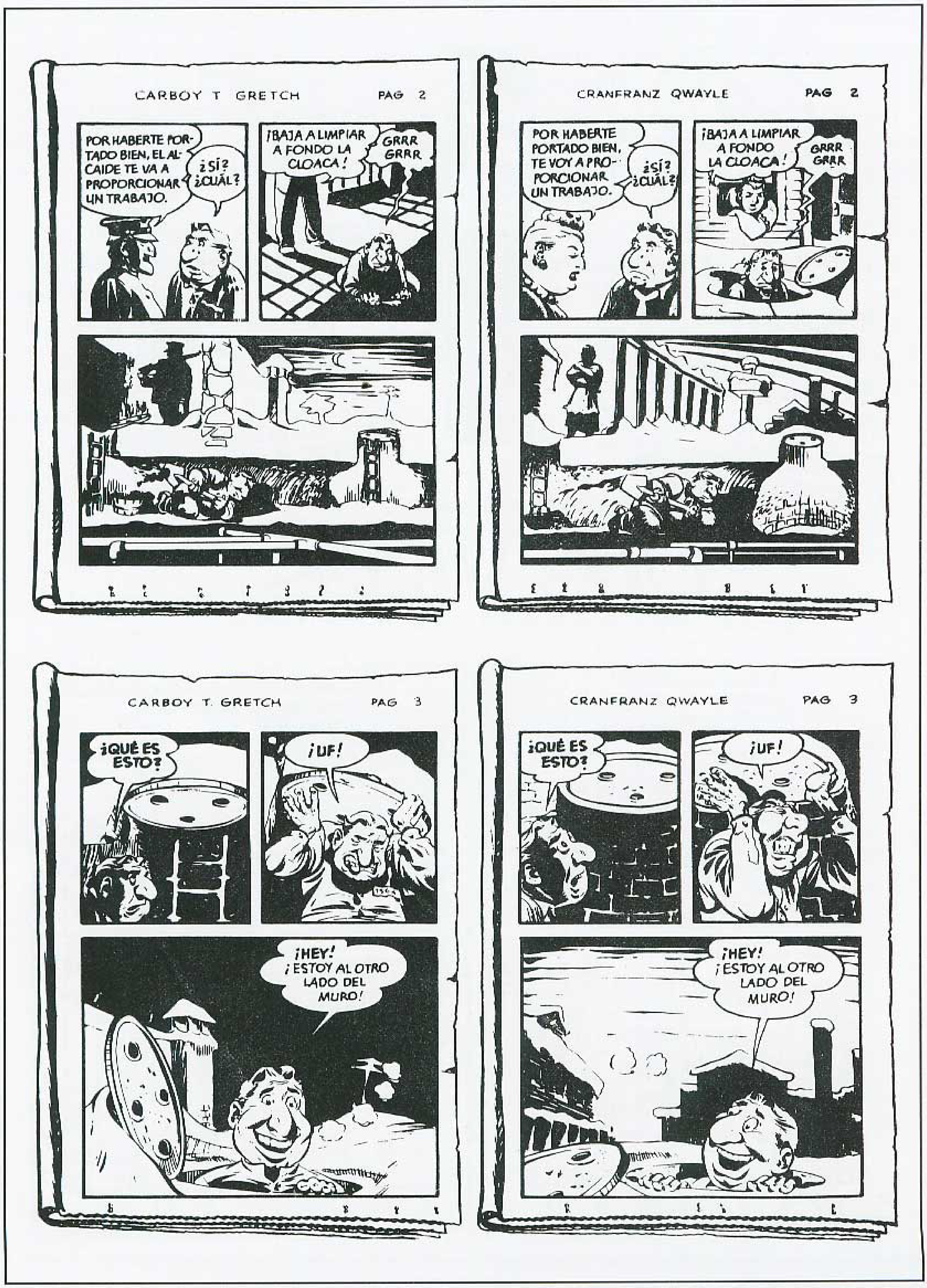
En esta historia, el perímetro de la página o el conocimiento del mismo desaparecen tras una primera lectura.


Spirit
BY Will Eisner
EN LA LUCHA CONTRA LA DELINCUENCIA, LLEGAN A PASAR INCIDENTES QUE PARECEN CONTRADECIR EL AXIOMA DE QUE EL CRIMEN NO COMPENSA. A MENUDO NOS PARECE QUE EL CASTIGO IMPUESTO A UN DELINCUENTE NO ESTÁ A LA ALTURA DEL DELITO COMETIDO.
EN REALIDAD, LA SUERTE APARENTE DEL DELINCUENTE ES OBRA DE UNA JUSTICIA SUPERIOR. ES ALGO QUE ESTÁ ALLENDE NUESTRO ENTENDIMIENTO... A MENOS QUE SE NOS PRESENTE LA OPORTUNIDAD...
...DE PODER OBSERVAR...
Dos Vidas
...AL MISMO TIEMPO.
El deplorable caso de
CARBOY T. GRETCH
Tiempo: Actual
Lugar: Prisión de Central City
¡NO LO AGUANTO! ¡NO LO SOPORTO MÁS! ¡LE DIGO QUE NO LO AGUANTO MÁS! !!
¡A CALLAR!
BONK
¡TENGO QUE SALIR DE ESTA CÁRCEL!
El, en cierto modo, menos deplorable caso de
CRANFRANZ QWAYLE
Tiempo: Actual
Lugar: Suburbio de Central City
¡NO LO AGUANTO! ¡NO LO SOPORTO MÁS!... ¡TE DIGO QUE NO LO AGUANTO MÁS! !!
¡A CALLAR!
BONK
¡TENGO QUE SALIR DE ESTA CÁRCEL!

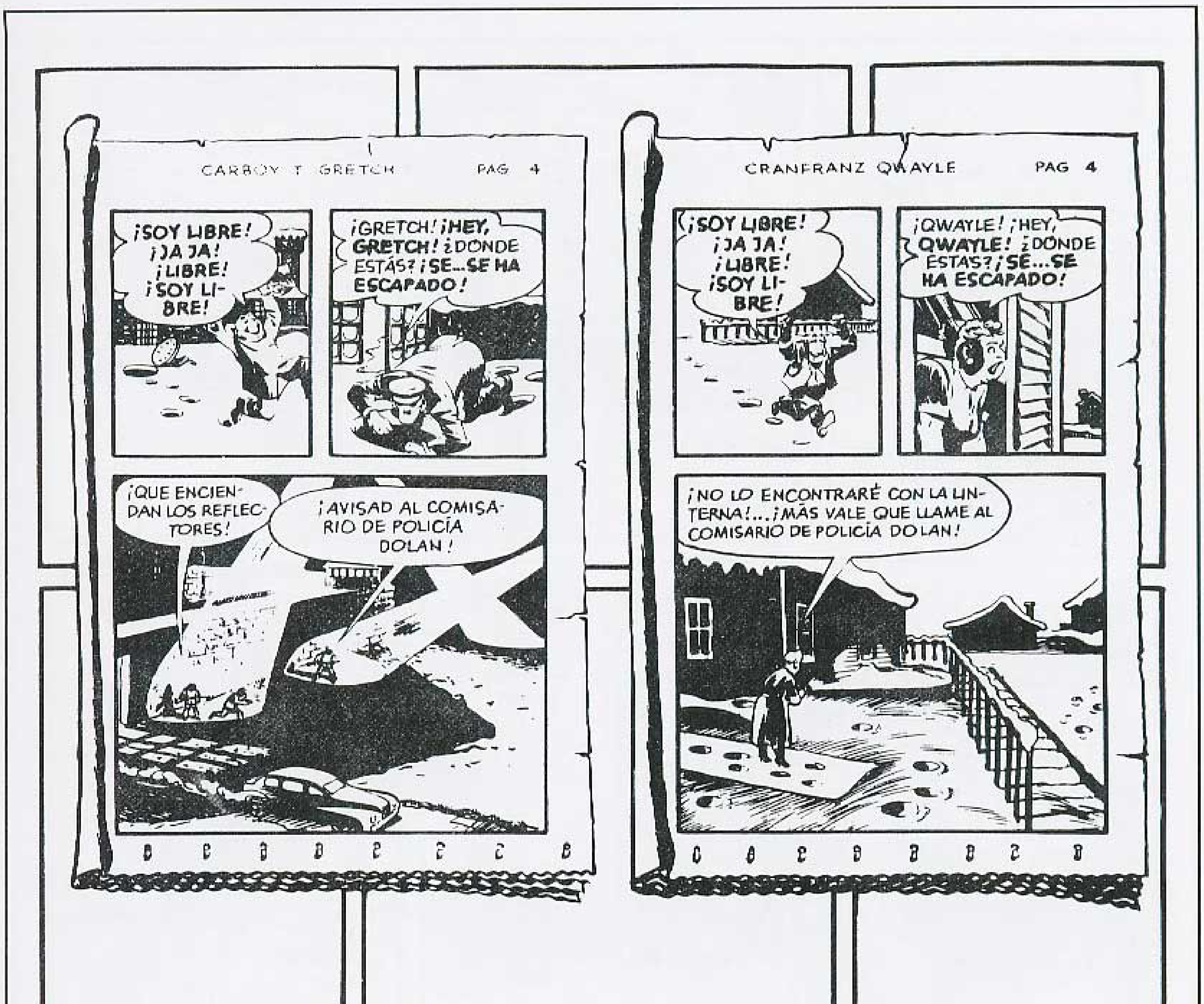
La línea de lectura empieza a la manera tradicional. Los dos libros son mecanismos visuales al tiempo que sendas megaviñetas.

La línea principal de lectura es vertical, pero dentro de cada superviñeta, sigue la orientación tradicional.

Tras haber leído el lado izquierdo de la página, toca leer el derecho.

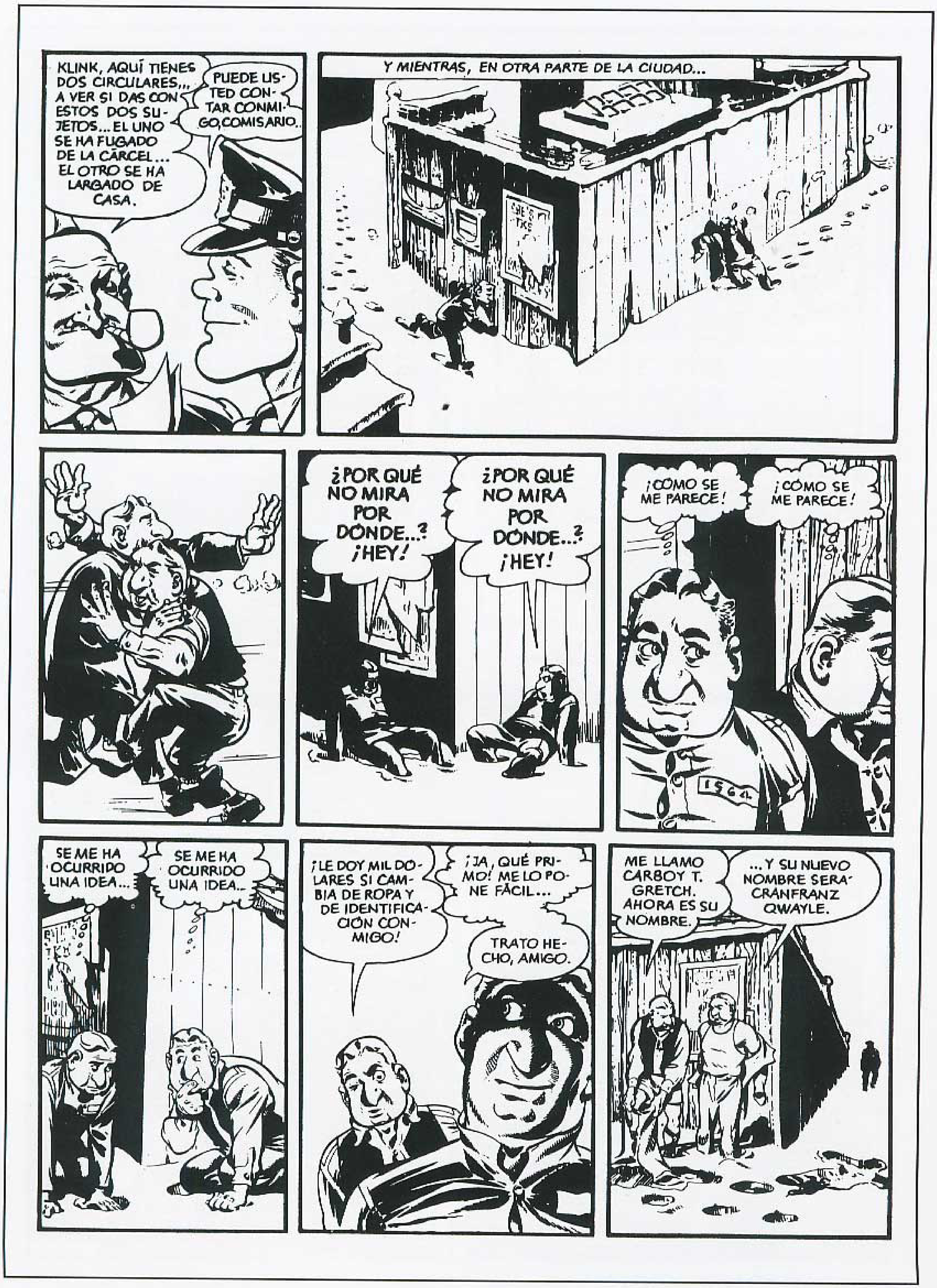

CARBOY T GRETCH
PAG 2
POR HABERTE PORTADO BIEN, EL ALCAIDE TE VA A PROPORCIONAR UN TRABAJO.
¿SÍ? ¿CUÁL?
¡BAJA A LIMPIAR A FONDO LA CLOACA!
GRRR GRRR
CARBOY T. GRETCH
PAG 3
¡QUÉ ES ESTO?
¡UF!
¡HEY! ¡ESTOY AL OTRO LADO DEL MURO!
CRANFRANZ QWAYLE
PAG 2
POR HABERTE PORTADO BIEN, TE VOY A PROPORCIONAR UN TRABAJO.
¿SÍ? ¿CUÁL?
¡BAJA A LIMPIAR A FONDO LA CLOACA!
GRRR GRRR
CRANFRANZ QWAYLE
PAG 3
¡QUÉ ES ESTO?
¡UF!
¡HEY! ¡ESTOY AL OTRO LADO DEL MURO!

Dibujé el contorno de cada megaviñeta como la página de un libro, para evitar confusiones.

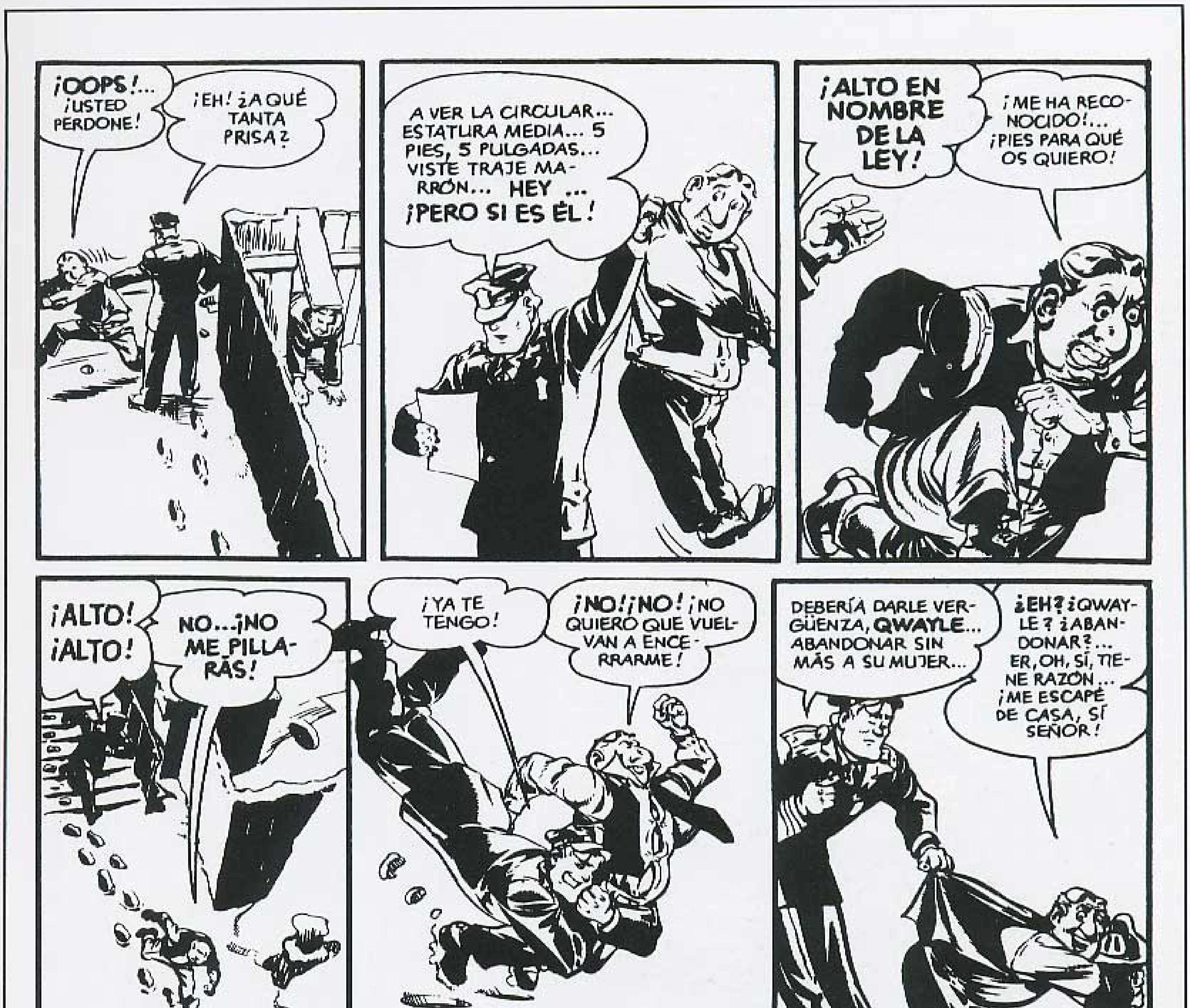

CARBOY T GRETCH PAG 4
¡SOY LIBRE! ¡JA JA! ¡LIBRE! ¡SOY LIBRE!
¡GRETCH! ¡HEY, GRETCH! ¿DONDE ESTÁS? ¡SE...SE HA ESCAPADO!
¡QUE ENCIENDAN LOS REFLECTORES!
¡AVISAD AL COMISARIO DE POLICÍA DOLAN!
CRANFRANZ QWAYLE PAG 4
¡SOY LIBRE! ¡JA JA! ¡LIBRE! ¡SOY LIBRE!
¡QWAYLE! ¡HEY, QWAYLE! ¿DONDE ESTÁS? ¡SE...SE HA ESCAPADO!
¡NO LO ENCONTRARÉ CON LA LINTERNA!... ¡MÁS VALE QUE LLAME AL COMISARIO DE POLICÍA DOLAN!
MIENTRAS, EN EL DESPACHO DEL COMISARIO DOLAN...
¡PRESIENTO QUE HOY ES MI DÍA! HMM... ¡SI ME CAE UNA BUENA MISIÓN!
¿...FUGADO, EH?... CONFORME, ALCAIDE, DISTRIBUIRÉ UNA CIRCULAR DE GRETCH INMEDIATAMENTE.
RING
CARBOY GRETCH, ¿EH? ES UN PÁJARO DE CUIDADO... ME LAS VI Y ME LAS DESEÉ ANTES DE ECHARLE EL GUANTE.
¿CÓMO DICE, SEÑORA? ...¿SU MARIDO?... ¿QUE SE HA LARGADO?... OIGA, SEÑORA, ÉSTA NO ES LA OFICINA DE PERSONAS DESAPARECIDAS... BUENO, ME HARÉ CARGO... DEME SU DESCRIPCIÓN...

De cara a recuperar la ”realidad” de la página, inserté viñetas ‘falsas” bajo páginas paralelas. Lo hice para intentar controlar el marco de referencia.

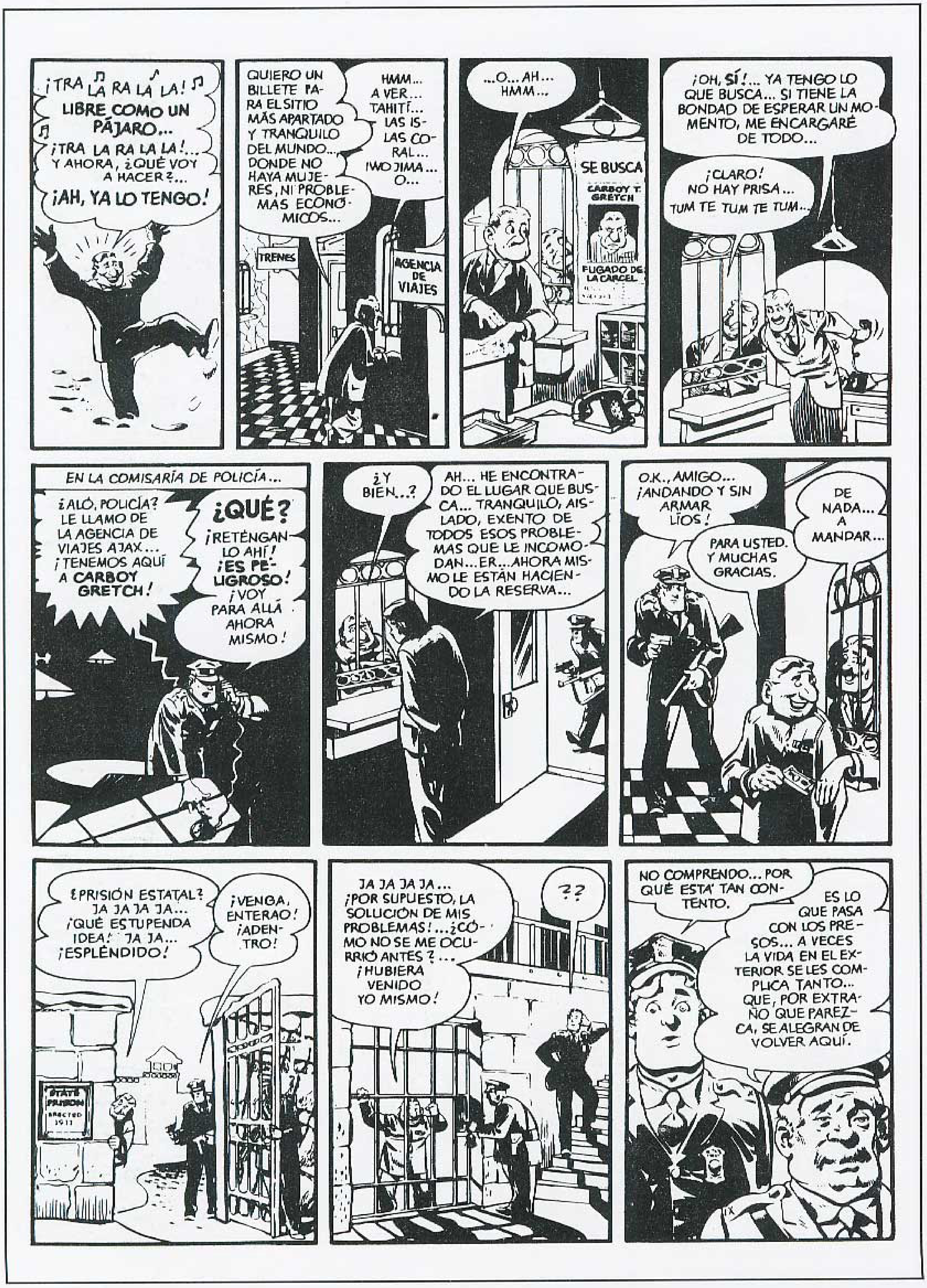
Aquí, la reanudación de la disposición clásica de la página nos lleva al tiempo presente.


KLINK, AQUÍ TIENES DOS CIRCULARES,,, A VER SI DAS CON ESTOS DOS SUJETOS... EL UNO SE HA FUGADO DE LA CÁRCEL... EL OTRO SE HA LARGADO DE CASA.
PUEDE USTED CONTAR CONMIGO, COMISARIO.
Y MIENTRAS, EN OTRA PARTE DE LA CIUDAD...
¿POR QUÉ NO MIRA POR DÓNDE...? ¡HEY!
¿POR QUÉ NO MIRA POR DÓNDE...? ¡HEY!
¡CÓMO SE ME PARECE!
¡CÓMO SE ME PARECE!
1564
SE ME HA OCURRIDO UNA IDEA...
SE ME HA OCURRIDO UNA IDEA...
¡LE DOY MIL DÓLARES SI CAMBIA DE ROPA Y DE IDENTIFICACIÓN CONMIGO!
¡JA, QUÉ PRIMO! ME LO PONE FÁCIL...
TRATO HECHO, AMIGO.
ME LLAMO CARBOY T. GRETCH. AHORA ES SU NOMBRE.
...Y SU NUEVO NOMBRE SERÁ CRANFRANZ QWAYLE.

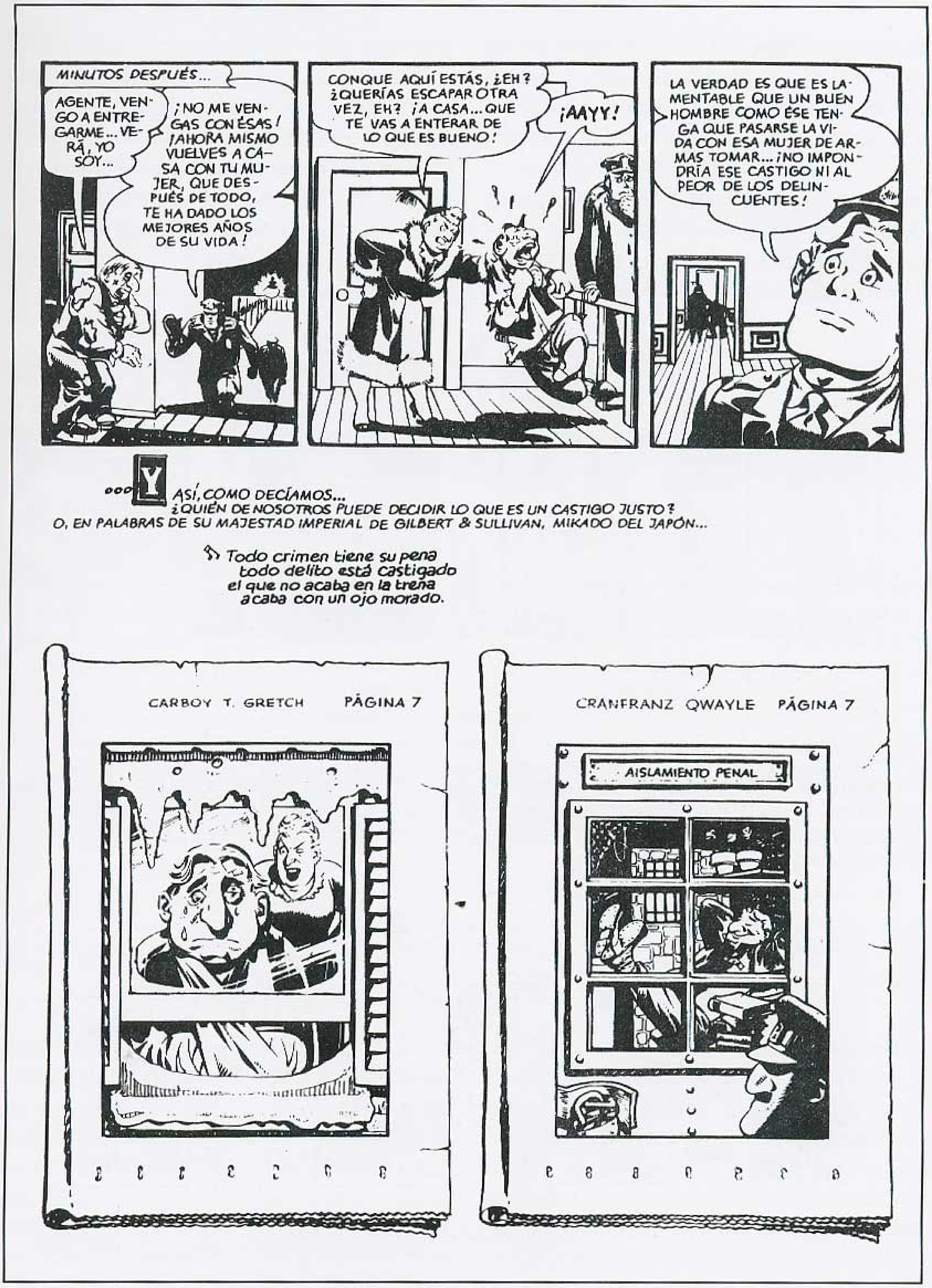
Ahora, la historia fluye como una sola narración, con la acción sin dividir.


¡OOPS!... ¡USTED PERDONE!
¡EH! ¿A QUÉ TANTA PRISA?
A VER LA CIRCULAR... ESTATURA MEDIA... 5 PIES, 5 PULGADAS... VISTE TRAJE MARRÓN... HEY ... ¡PERO SI ES ÉL!
¡ALTO EN NOMBRE DE LA LEY!
¡ME HA RECONOCIDO!... ¡PIES PARA QUÉ OS QUIERO!
¡ALTO! ¡ALTO!
NO...¡NO ME PILLARÁS!
¡YA TE TENGO!
¡NO! ¡NO! ¡NO QUIERO QUE VUELVAN A ENCERRARME!
DEBERÍA DARLE VERGÜENZA, QWAYLE... ABANDONAR SIN MÁS A SU MUJER...
¿EH? ¿QWAYLE? ¿ABANDONAR?... ER, OH, SÍ, TIENE RAZÓN... ¡ME ESCAPÉ DE CASA, SÍ SEÑOR!
¡DEBERÍA DARLE VERGÜENZA POR QUERER DAR ESQUINAZO A SUS RESPONSABILIDADES!
LO SIENTO, AGENTE... ME HE PORTADO COMO UN ANIMAL ...¡POBRE MUJERCITA MÍA!
Y POCO DESPUÉS, EN LA CASA DE QWAYLE...
AQUÍ LO TIENE, SEÑORA QWAYLE... HEMOS LOCALIZADO A SU MARIDO.
GRACIAS, AGENTE... ¡CON LAS GANAS QUE TENÍA DE ECHARLE LOS BRAZOS AL CUELLO!
CRUNCH
TCH, TCH... ¡CON GENTE TAN EFUSIVA TE RESULTA EMBARAZOSO!

Ahora, el lector se encuentra envuelto en la atmósfera de una situación normal.


¡TRA LA RA LA LA! LIBRE COMO UN PÁJARO... ¡TRA LA RA LA LA!... Y AHORA, ¿QUÉ VOY A HACER?... ¡AH, YA LO TENGO!
QUIERO UN BILLETE PARA EL SITIO MÁS APARTADO Y TRANQUILO DEL MUNDO... DONDE NO HAYA MUJERES, NI PROBLEMAS ECONÓMICOS...
HMM... A VER... TAHITÍ... LAS ISLAS CORAL... IWO JIMA... O...
TRENES
AGENCIA DE VIAJES
...O... AH... HMM...
SE BUSCA
CARBOY T. GRETCH
FUGADO DE LA CARCEL
¡OH, SÍ!... YA TENGO LO QUE BUSCA... SI TIENE LA BONDAD DE ESPERAR UN MOMENTO, ME ENCARGARÉ DE TODO...
¡CLARO! NO HAY PRISA... TUM TE TUM TE TUM...
EN LA COMISARÍA DE POLICÍA...
¿ALÓ, POLICÍA? LE LLAMO DE LA AGENCIA DE VIAJES AJAX... ¡TENEMOS AQUÍ A CARBOY GRETCH!
¿QUÉ? ¡RETÉNGANLO AHÍ! ¡ES PELIGROSO! ¡VOY PARA ALLÁ AHORA MISMO!
¿Y BIEN..?
AH... HE ENCONTRADO EL LUGAR QUE BUSCA... TRANQUILO, AISLADO, EXENTO DE TODOS ESOS PROBLEMAS QUE LE INCOMODAN... ER... AHORA MISMO LE ESTÁN HACIENDO LA RESERVA...
O.K., AMIGO... ¡ANDANDO Y SIN ARMAR LÍOS!
PARA USTED. Y MUCHAS GRACIAS.
DE NADA... A MANDAR...
¿PRISIÓN ESTATAL? JA JA JA JA... ¡QUÉ ESTUPENDA IDEA! JA JA... ¡ESPLÉNDIDO!
¡VENGA, ENTERAO! ¡ADENTRO!
STATE PRISON ERECTED 1911
JA JA JA JA... ¡POR SUPUESTO, LA SOLUCIÓN DE MIS PROBLEMAS!... ¿CÓMO NO SE ME OCURRIÓ ANTES?... ¡HUBIERA VENIDO YO MISMO!
??
NO COMPRENDO... POR QUÉ ESTÁ TAN CONTENTO.
ES LO QUE PASA CON LOS PRESOS... A VECES LA VIDA EN EL EXTERIOR SE LES COMPLICA TANTO... QUE, POR EXTRAÑO QUE PAREZCA, SE ALEGRAN DE VOLVER AQUÍ.

Esta tira de tres viñetas hace las veces de puente para llevar al lector a un final "sorpresa".

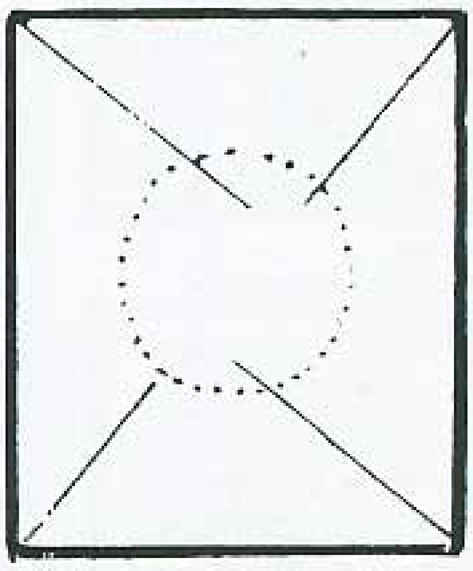

MINUTOS DESPUÉS...
AGENTE, VENGO A ENTREGARME... VERÁ, YO SOY...
¡NO ME VENGAS CON ÉSAS! ¡AHORA MISMO VUELVES A CASA CON TU MUJER, QUE DESPUÉS DE TODO, TE HA DADO LOS MEJORES AÑOS DE SU VIDA!
CONQUE AQUÍ ESTÁS, ¿EH? ¿QUERÍAS ESCAPAR OTRA VEZ, EH? ¡A CASA... QUE TE VAS A ENTERAR DE LO QUE ES BUENO!
¡AAYY!
LA VERDAD ES QUE ES LAMENTABLE QUE UN BUEN HOMBRE COMO ÉSE TENGA QUE PASARSE LA VIDA CON ESA MUJER DE ARMAS TOMAR... ¡NO IMPONDRÍA ESE CASTIGO NI AL PEOR DE LOS DELINCUENTES!
...Y ASÍ, COMO DECÍAMOS... ¿QUIÉN DE NOSOTROS PUEDE DECIDIR LO QUE ES UN CASTIGO JUSTO?
O, EN PALABRAS DE SU MAJESTAD IMPERIAL DE GILBERT & SULLIVAN, MIKADO DEL JAPÓN...
Todo crimen tiene su pena todo delito está castigado el que no acaba en la trena acaba con un ojo morado.
CARBOY T. GRETCH PÁGINA 7
CRANFRANZ QWAYLE PÁGINA 7
AISLAMIENTO PENAL

Se vuelve a la narrativa paralela.

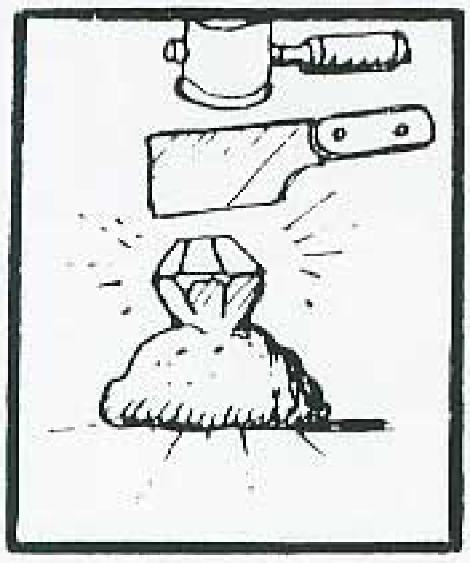
COMPOSICIÓN DE LA VIÑETA

La composición de una historieta es comparable al planteamiento de un mural, un lienzo de pintura o una escena teatral.

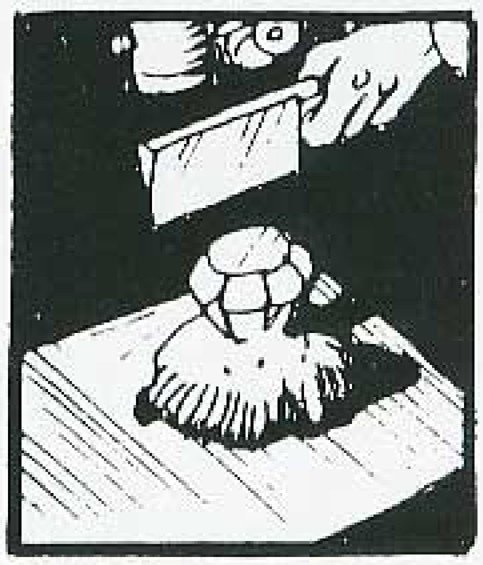
Una vez "enmarcado" el curso de la acción es necesario componer la viñeta. Eso implica una perspectiva y la disposición de todos los elementos. Lo primero que debe tenerse en cuenta es que hay que ponerse al servicio de la narrativa y ajustarse a las normas clásicas de lectura. A esa primera consideración le siguen el tono, la emoción, la acción y el ritmo de la historia. Sólo cuando estas consideraciones están solventadas entran en juego el decorado o la originalidad de la composición.



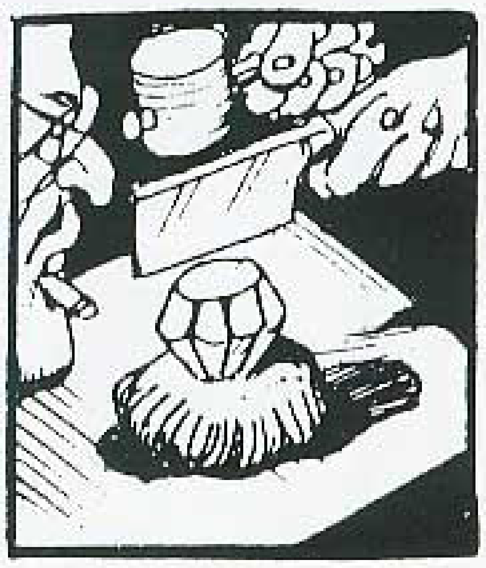
1. Se establece un centro de interés.



2. Éste se convierte en el emplazamiento de la acción principal.

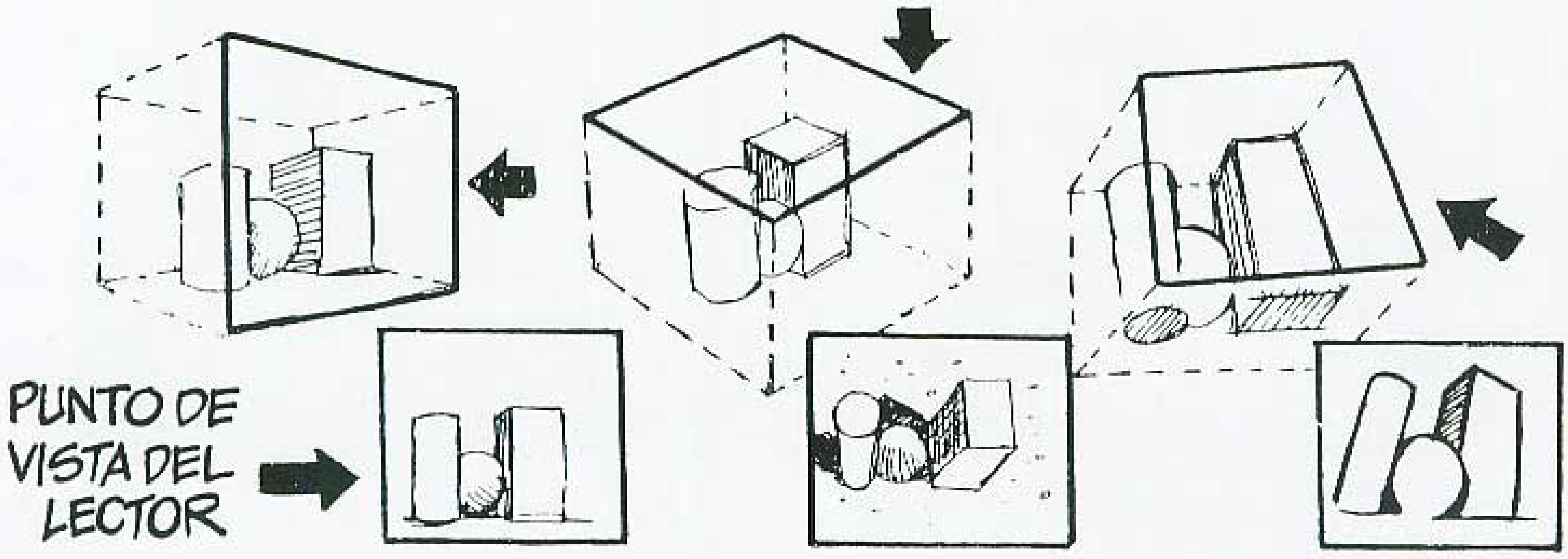


3. Ahora se determina la perspectiva. (Nota: el centro de interés no ha sido alterado.)



4. Se añaden los elementos narrativos secundarios.

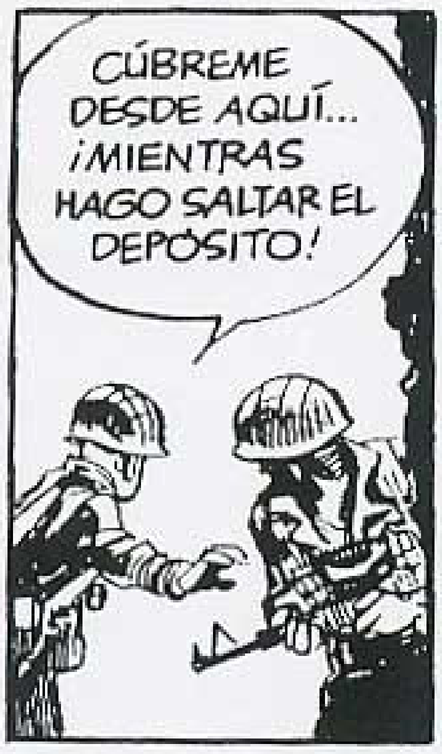
Al igual que un escenario, la viñeta controla el punto de vista del lector; el contorno de la viñeta se convierte en perímetro de la visión del lector y establece la perspectiva desde la que se ve la acción. Esta manipulación permite al dibujante aclarar la actividad, orientar al lector y suscitar emoción.



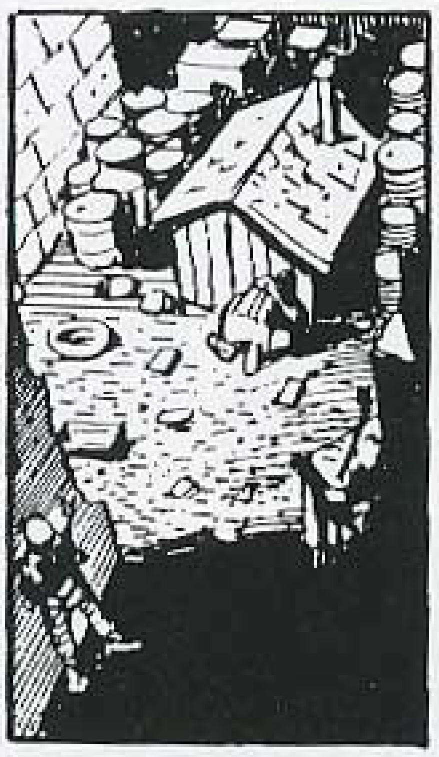
La "posición" del lector la asume o predetermina el dibujante. En todos los casos, el resultado será el enfoque tal como lo vea el lector.

LA FUNCIÓN DE LA PERSPECTIVA

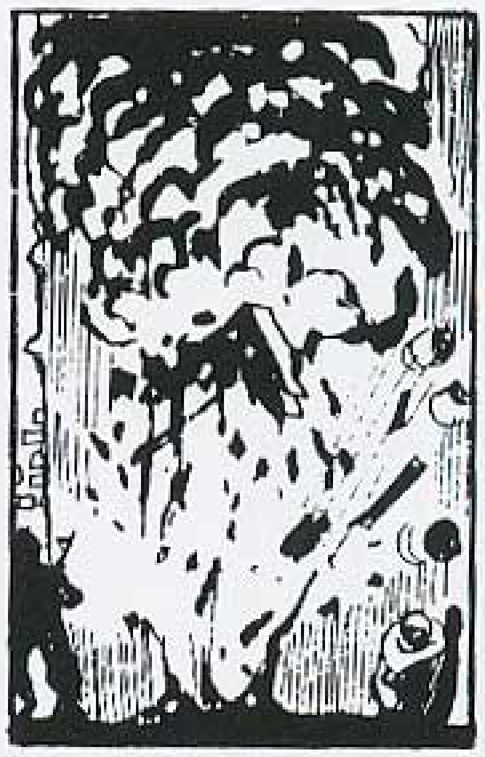
La función principal de la perspectiva debería ser la de manipular la orientación visual del lector en función de las intenciones narrativas del autor. Por ejemplo, una perspectiva exacta es lo conveniente cuando la historia precisa que el lector sepa exactamente dónde están todos los elementos del drama y cómo se están relacionando entre sí.


CÚBREME DESDE AQUÍ... ¡MIENTRAS HAGO SALTAR EL DEPÓSITO!

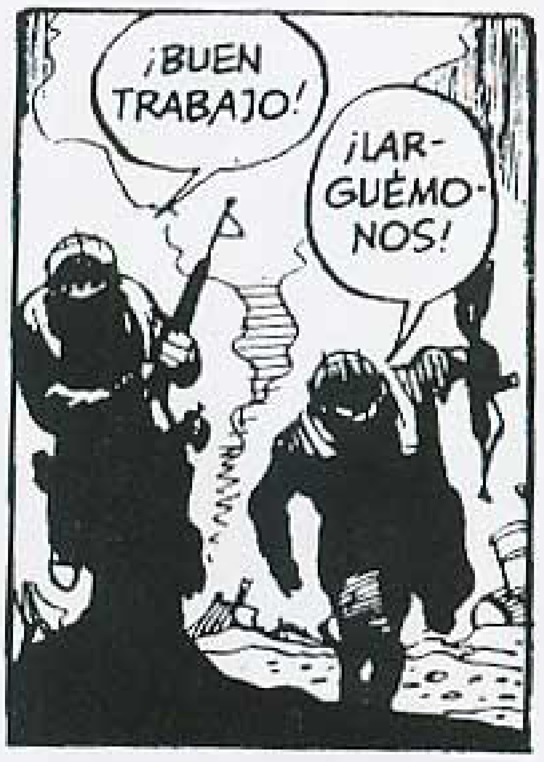
En esta viñeta, la visión a una altura normal informa al lector de detalles como el de la mano del soldado que se dispone a entrar en acción.



Esta viñeta necesita de un picado para ofrecer al lector una visión clara del escenario y de los acontecimientos que se avecinan.



En esta viñeta el enfoque es a ras del suelo para implicar al lector de forma que pueda "sentir" el impacto de la explosión.

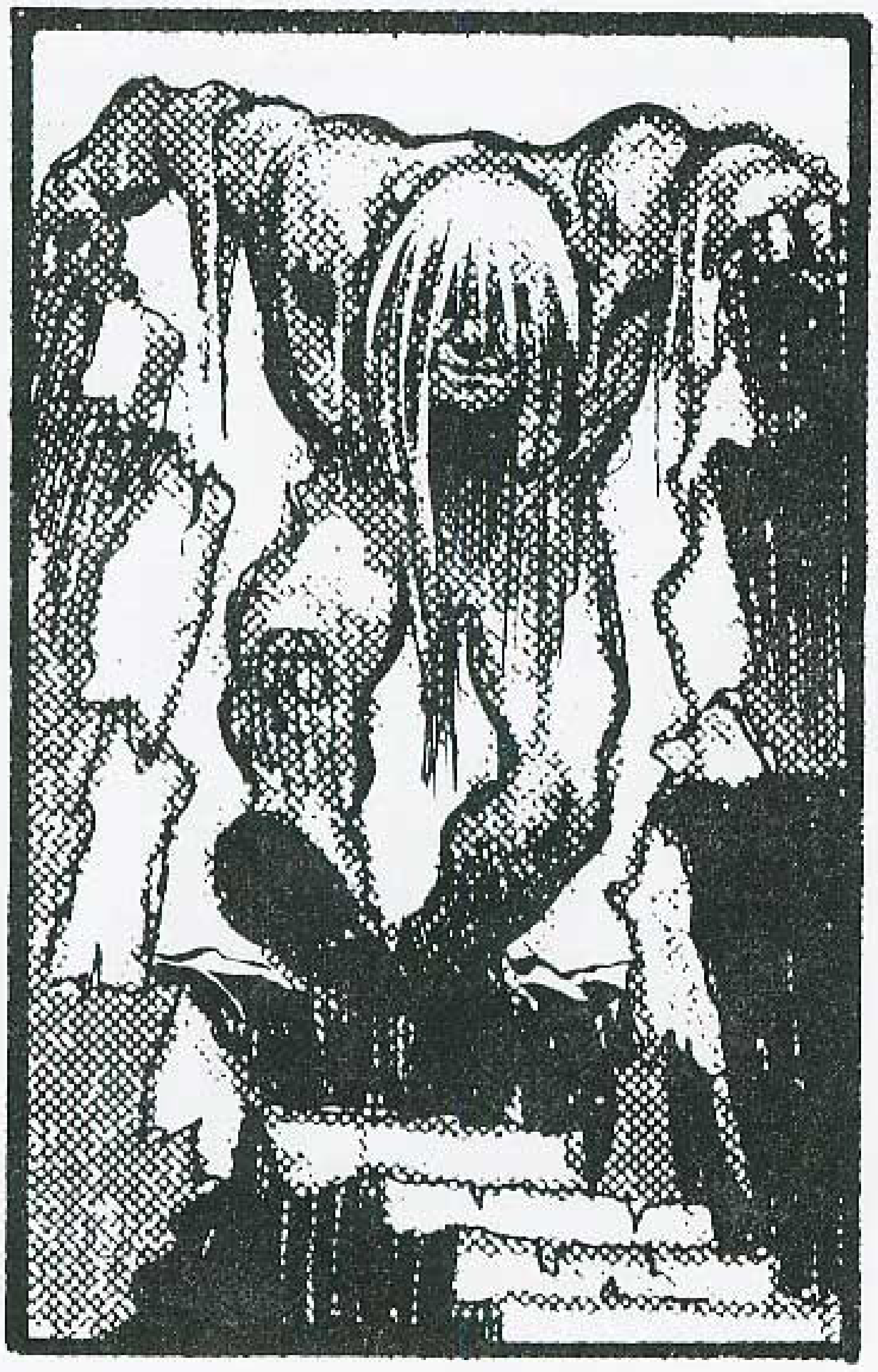

¡BUEN TRABAJO!
¡LARGUÉMONOS!

En este enfoque la perspectiva del lector baja hasta el nivel del suelo para que así se involucre mejor en la acción.

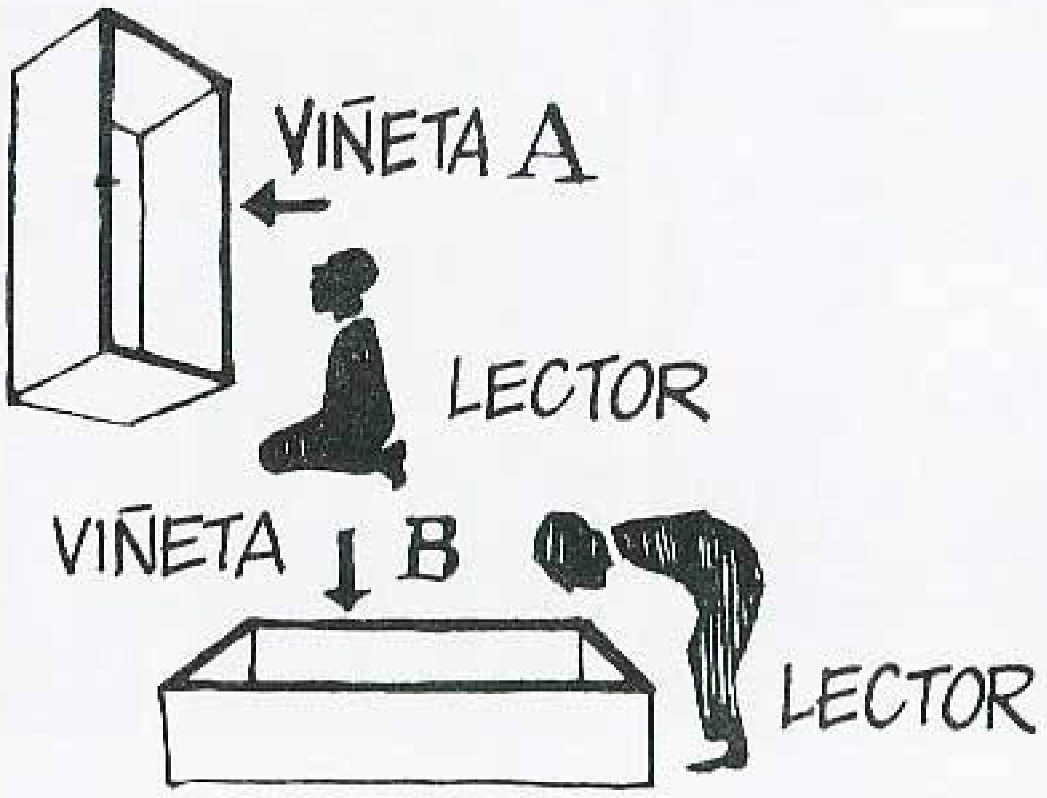
Otra utilidad de la perspectiva es la de manipular y provocar emociones diversas en el lector. Parto de la teoría de que la respuesta del lector a una escena se ve influida por su posición como espectador. Al mirar la escena desde arriba, el espectador siente una cierta separación respecto a la acción: es observador más que participante. Ahora bien, cuando el lector contempla una escena desde abajo, experimenta un sentimiento de pequeñez que suscita una sensación de miedo. La forma de la viñeta combinada con la perspectiva fomenta esas reacciones como respuesta al entorno. Una viñeta estrecha te hace sentirte encerrado, mientras que una viñeta amplia sugiere un espacio ancho en el que moverse o escapar. Son sentimientos ancestrales y profundamente arraigados que funcionan cuando se los estimula.

La forma de la viñeta y el uso de la perspectiva pueden manipularse con miras a conseguir del lector emociones diversas.

Viñeta A

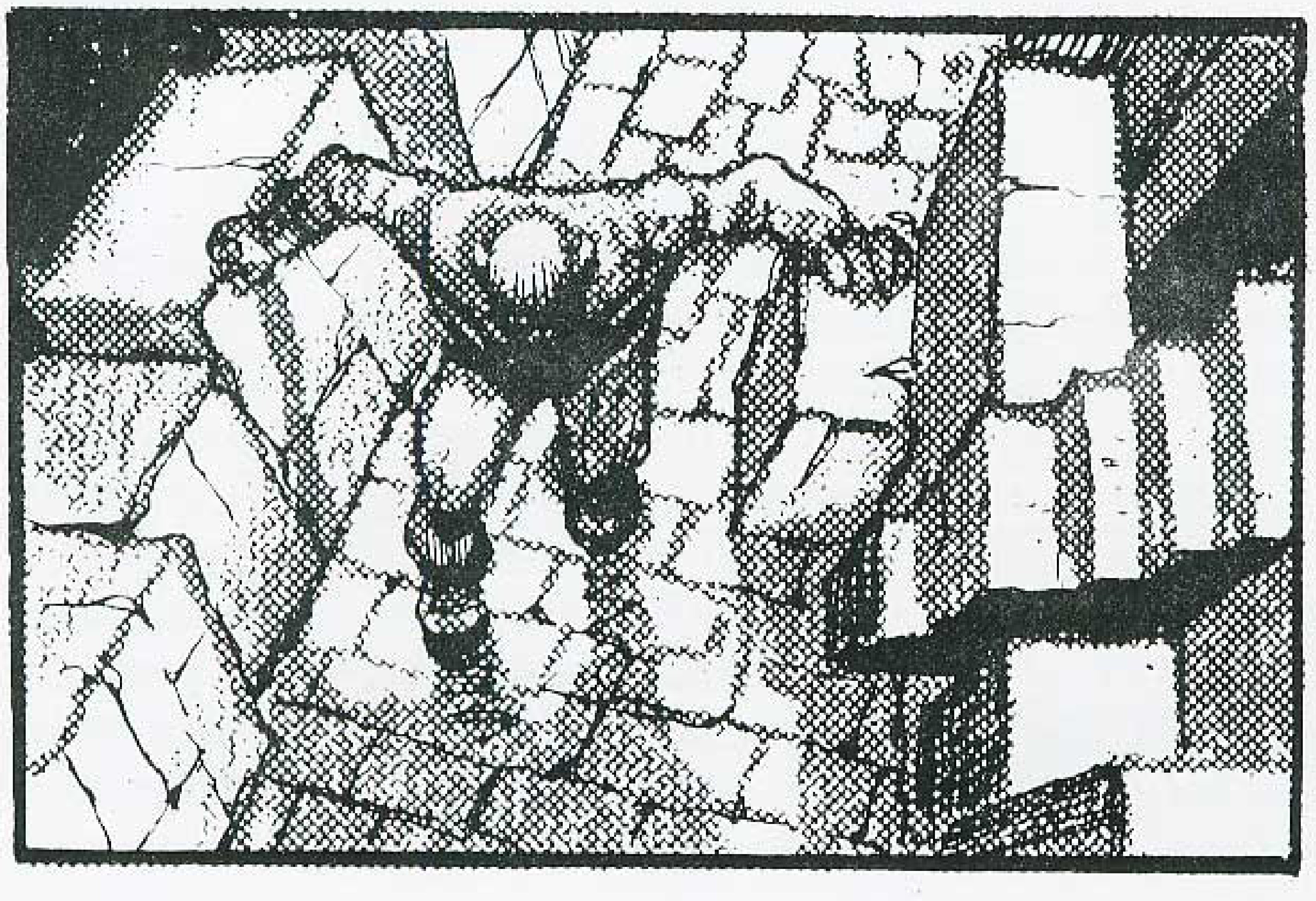


En este ejemplo, la forma alargada de la viñeta, combinada con el enfoque contrapicado, suscita un sentimiento de amenaza. El lector se siente aprisionado y dominado por el monstruo.



La misma escena, pero enfocada a vista de pájaro (picado) y emplazada en una viñeta más grande, provoca un sentimiento de alejamiento. El lector, al contar con más espacio y encontrarse arriba, se siente muy poco amenazado o involucrado.

Viñeta B

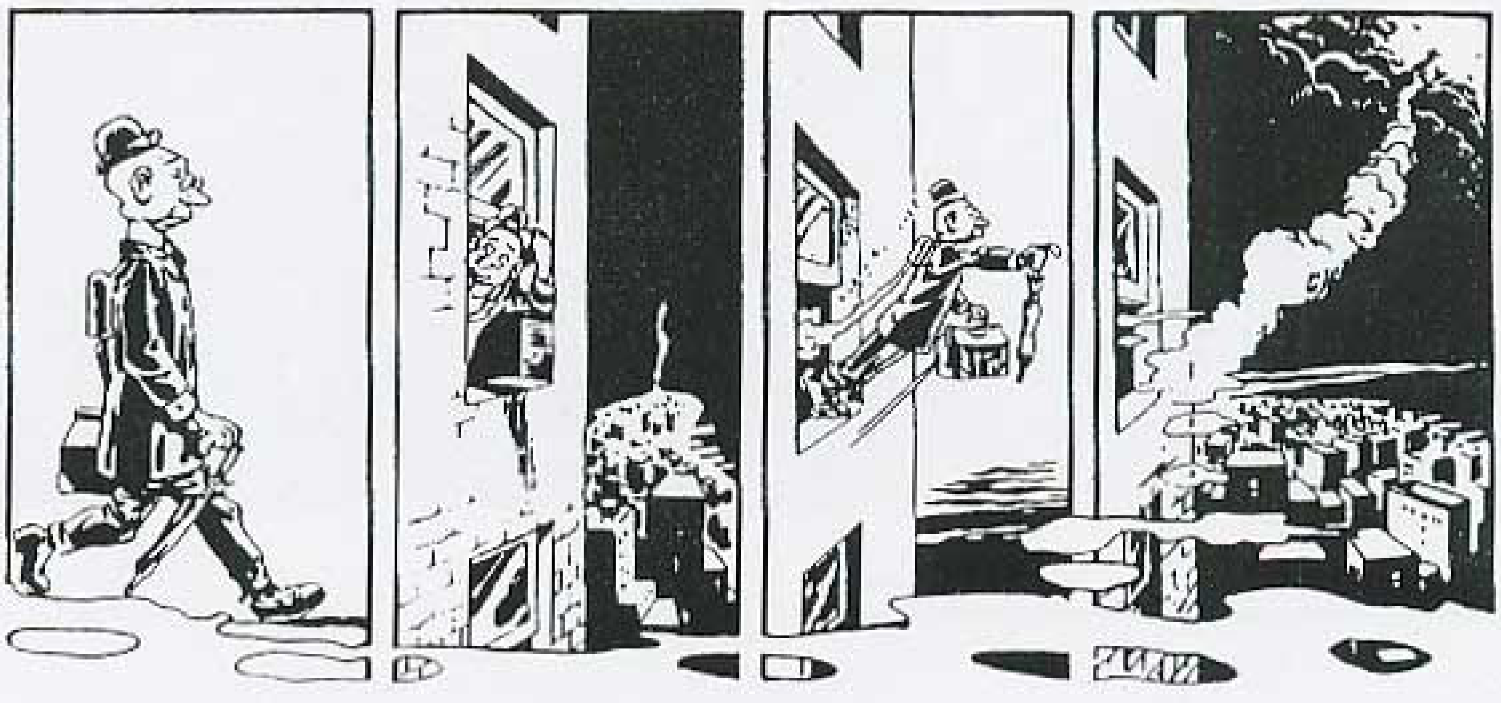


REALISMO Y PERSPECTIVA

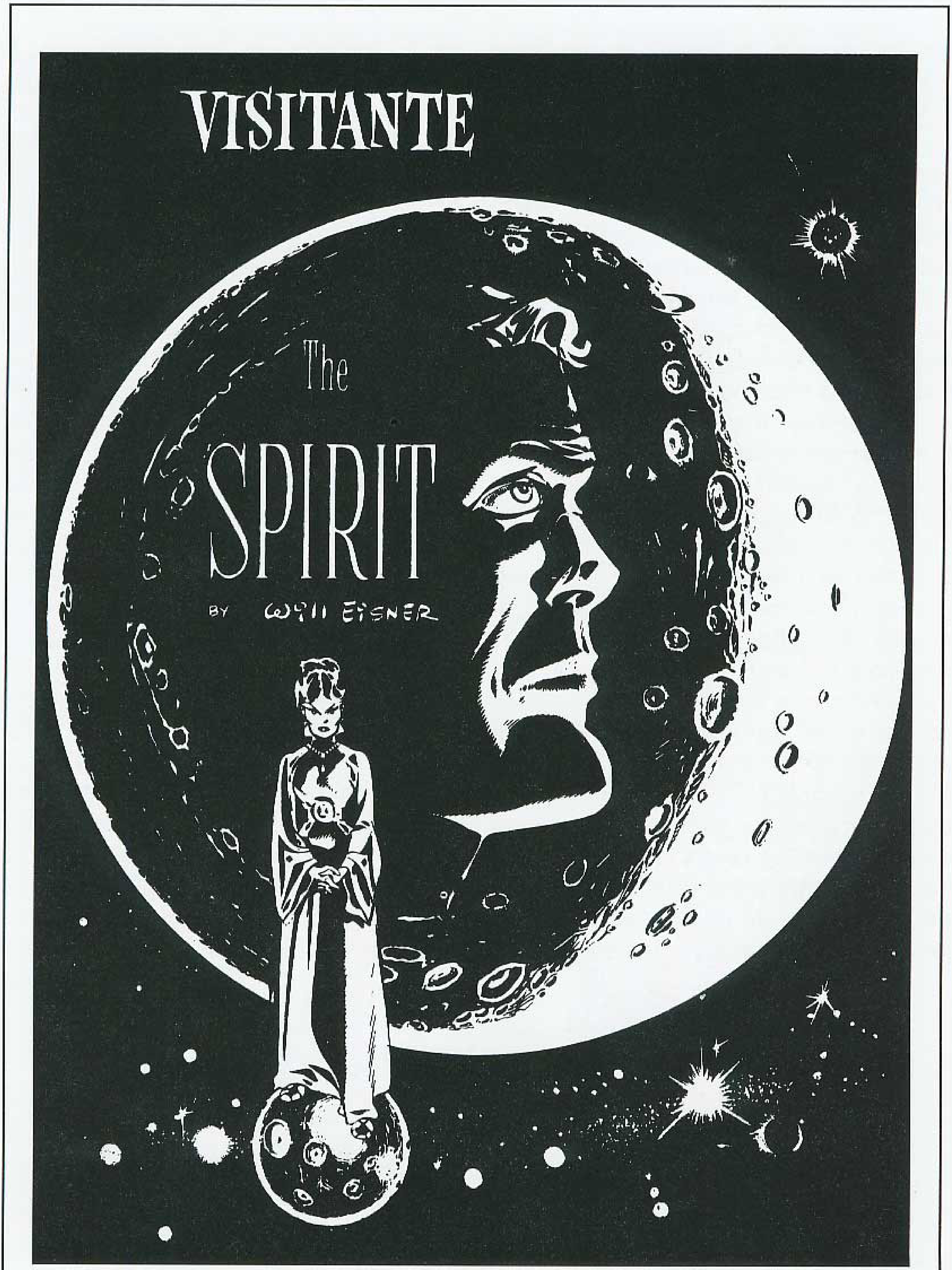
Por lo general, el cómic es un arte realista consagrado a la emulación de la experiencia real. En consecuencia, el guionista/dibujante que va a la búsqueda de la realidad debe tener en cuenta constantemente el problema de la perspectiva. A menudo, al dibujante le cuesta elegir entre el impacto y efecto de una página realzada por un magnífico dibujo y la necesidad de ajustarse lo máximo posible a la historia. En mi opinión, es un problema intrínseco, porque la tarea principal del editor de cómics es poner a la venta un "paquete" que llame la atención, entrando por los ojos del comprador en la librería. Por lo tanto, la integridad de la narración resulta comprometida. De hecho, el mismo dibujante se encuentra subordinado a ese requisito, porque el primer juicio que se hace a un cómic se centra en el dibujo, estilo, calidad y ejecución gráfica. Al fin y al cabo, es un medio gráfico. En un campo en el que el guionista y el dibujante son dos individuos cuya reputación e ingresos dependen del seguimiento de un público, la necesidad del dibujante para lucirse, aun en detrimento de la historia, es casi irresistible. El resultado, a menudo, es una muestra de virtuosismo gráfico, pero independiente y a veces sin relación con la historia. Un ejemplo representativo de un argumento que requiere un dibujo y una perspectiva muy cuidadosos son las historietas de ciencia ficción, que narran un suceso sobrenatural en un ambiente teóricamente realista.

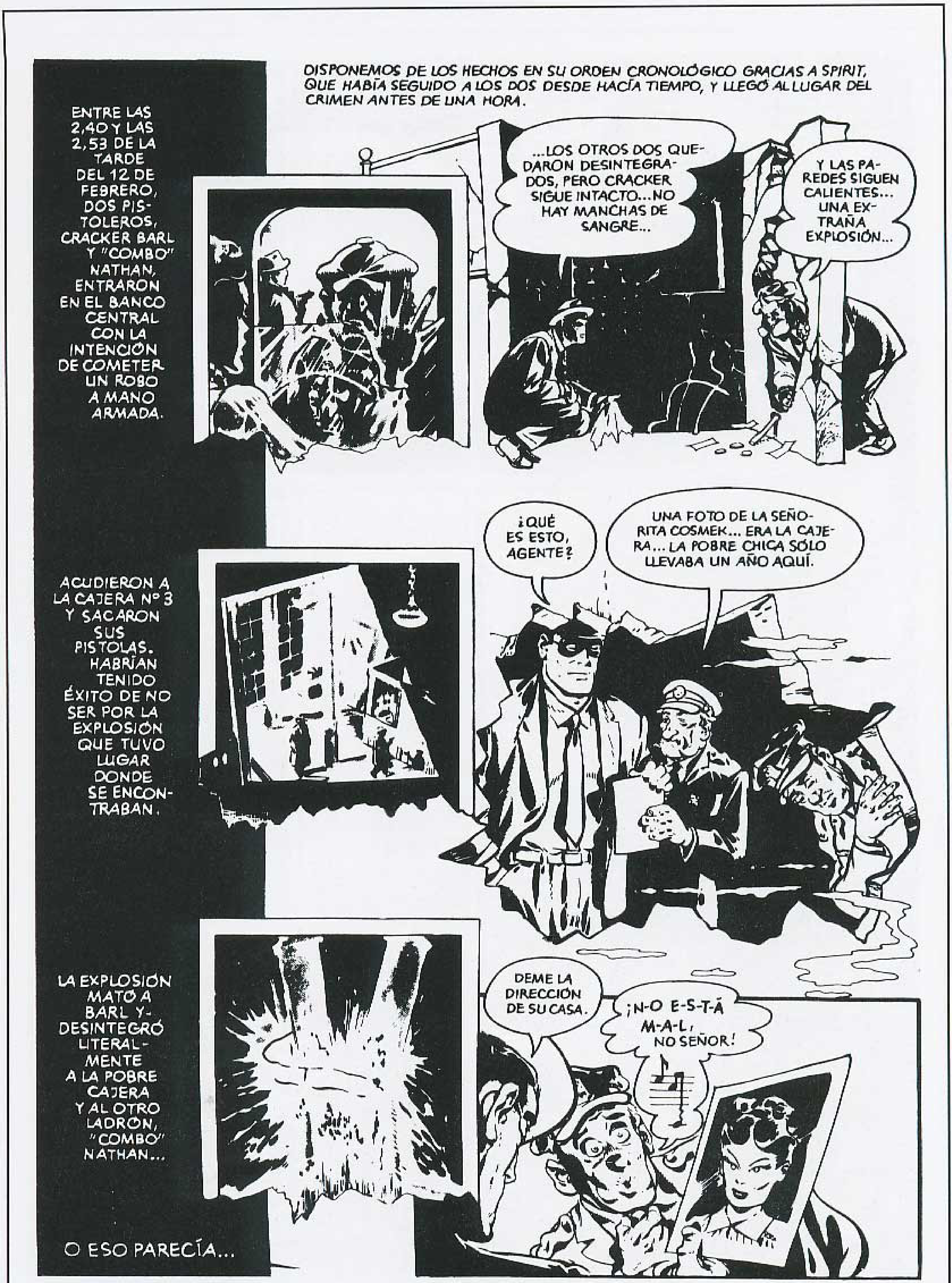
En la siguiente historieta de Spirit, "Visitante" (publicada por primera vez el 13 de febrero de 1949), los requisitos de la representación escénica reclaman una perspectiva frontal a lo largo de toda la historia. El propósito es incrementar el sentido de "realidad" de una historia que, de no ser así, no pasaría de ser un tema de "fantasía".

Ahora bien, en un argumento de esta clase, la tentación de "volverse loco" con las perspectivas y encuadres de viñetas es difícil de resistir. El planteamiento cuidadoso y preciso de las tres últimas viñetas de la última página viene a confirmar la disciplina y moderación que se requieren para realizar como es debido un final sorprendente.



La realización gráfica de esta página de presentación plasma el tono de la historia. Se crea un clima que promete un tema "sobrenatural" o de ciencia ficción.

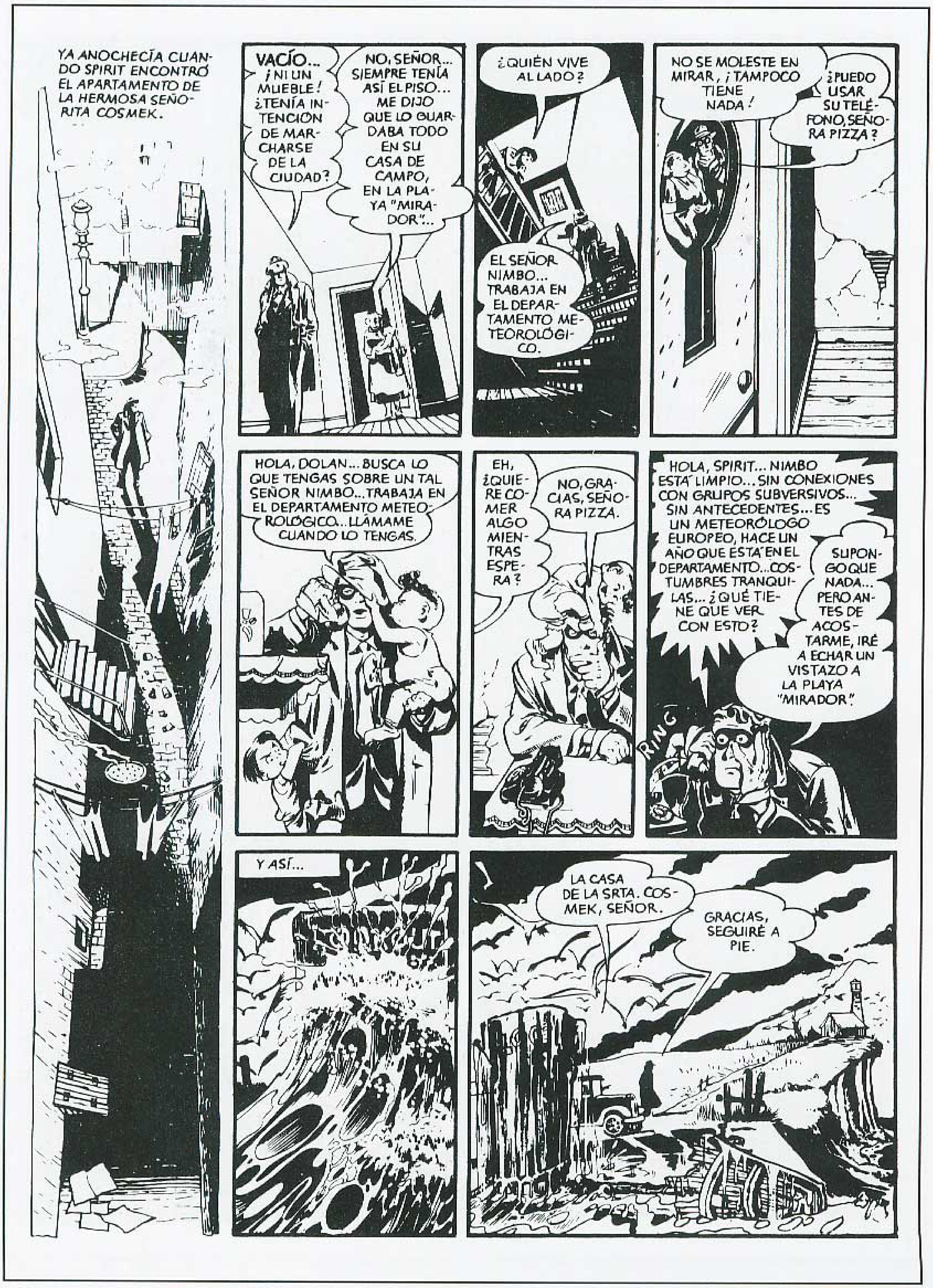

VISITANTE
The SPIRIT
BY WILL EISNER


DISPONEMOS DE LOS HECHOS EN SU ORDEN CRONOLÓGICO GRACIAS A SPIRIT, QUE HABÍA SEGUIDO A LOS DOS DESDE HACÍA TIEMPO, Y LLEGÓ AL LUGAR DEL CRIMEN ANTES DE UNA HORA.
ENTRE LAS 2,40 Y LAS 2,53 DE LA TARDE DEL 12 DE FEBRERO, DOS PISTOLEROS, CRACKER BARL Y "COMBO" NATHAN, ENTRARON EN EL BANCO CENTRAL CON LA INTENCIÓN DE COMETER UN ROBO A MANO ARMADA.
...LOS OTROS DOS QUEDARON DESINTEGRADOS, PERO CRACKER SIGUE INTACTO...NO HAY MANCHAS DE SANGRE...
Y LAS PAREDES SIGUEN CALIENTES... UNA EXTRAÑA EXPLOSIÓN...
ACUDIERON A LA CAJERA Nº 3 Y SACARON SUS PISTOLAS. HABRÍAN TENIDO ÉXITO DE NO SER POR LA EXPLOSIÓN QUE TUVO LUGAR DONDE SE ENCONTRABAN.
¿QUÉ ES ESTO, AGENTE?
UNA FOTO DE LA SEÑORITA COSMEK... ERA LA CAJERA... LA POBRE CHICA SÓLO LLEVABA UN AÑO AQUÍ.
LA EXPLOSIÓN MATÓ A BARL Y DESINTEGRÓ LITERALMENTE A LA POBRE CAJERA Y AL OTRO LADRÓN, "COMBO" NATHAN...
DEME LA DIRECCIÓN DE SU CASA.
¡N-O E-S-T-Á M-A-L, NO SEÑOR!
O ESO PARECÍA...

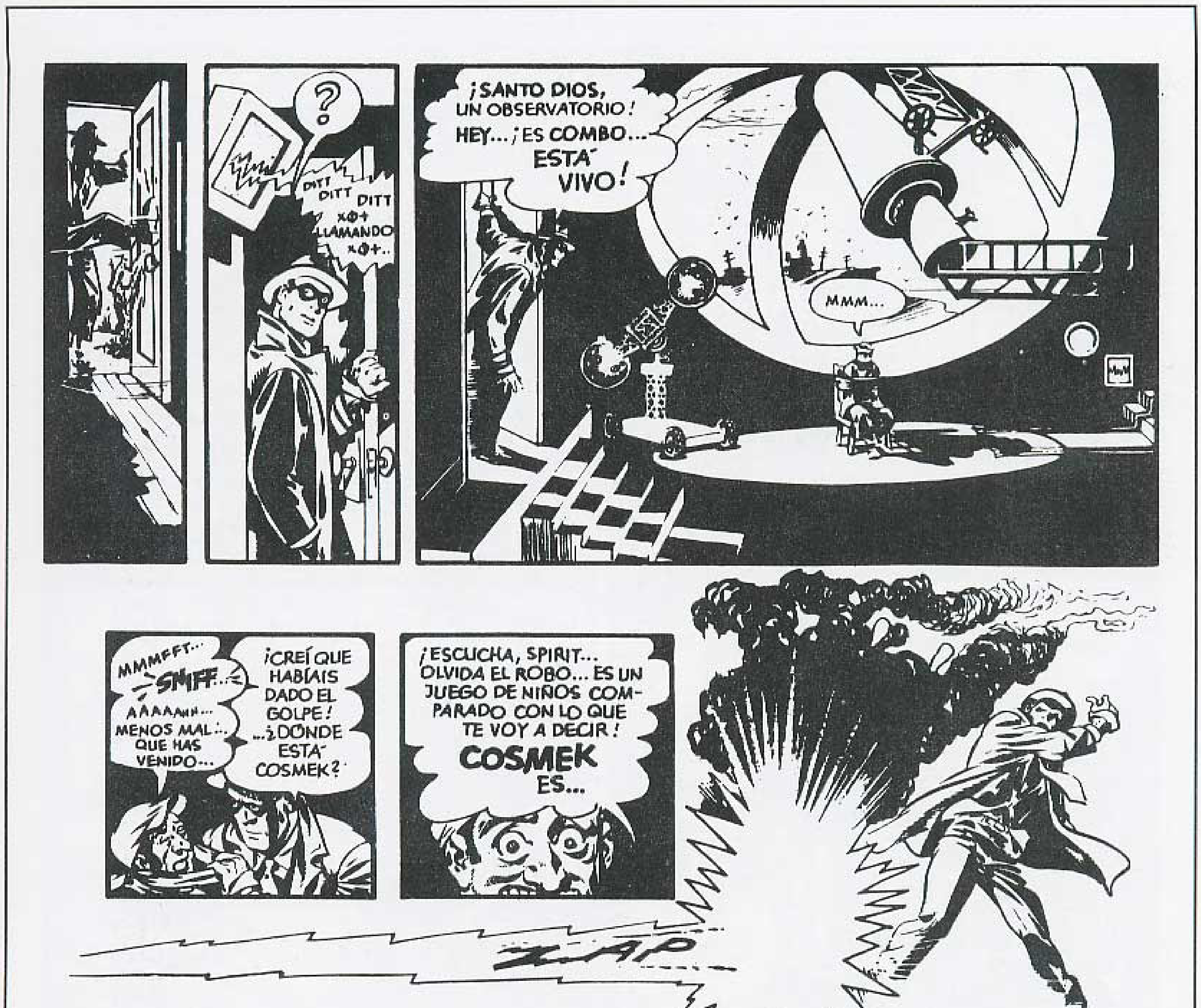
La perspectiva de las escenas de esta página, situada al nivel de los ojos del lector, refuerza el realismo de la trama.

No confundir un primer plano con un cambio de perspectiva. Aquí, el ojo de la cerradura es importante para mantener la "normalidad" y la narración.

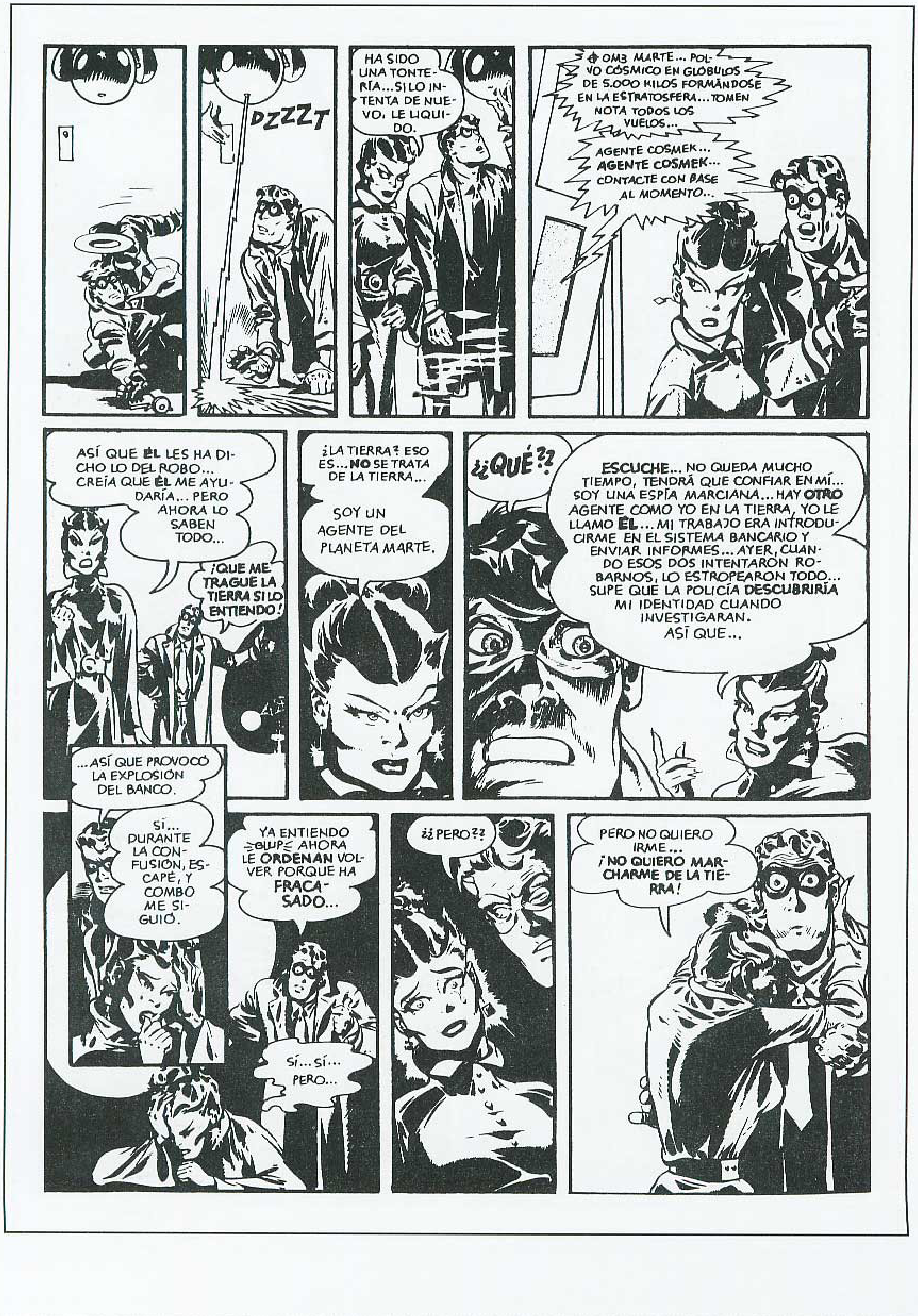
En esta página se encuentra el único picado de toda la historieta. El motivo es acercar al lector a un decorado de lo más normal y cotidiano.


YA ANOCHECÍA CUANDO SPIRIT ENCONTRÓ EL APARTAMENTO DE LA HERMOSA SEÑORITA COSMEK.
VACÍO... ¡NI UN MUEBLE! ¿TENÍA INTENCIÓN DE MARCHARSE DE LA CIUDAD?
NO, SEÑOR... SIEMPRE TENÍA ASÍ EL PISO... ME DIJO QUE LO GUARDABA TODO EN SU CASA DE CAMPO, EN LA PLAYA "MIRADOR"...
¿QUIÉN VIVE AL LADO?
EL SEÑOR NIMBO... TRABAJA EN EL DEPARTAMENTO METEOROLÓGICO.
NO SE MOLESTE EN MIRAR, ¡TAMPOCO TIENE NADA!
¿PUEDO USAR SU TELÉFONO, SEÑORA PIZZA?
HOLA, DOLAN... BUSCA LO QUE TENGAS SOBRE UN TAL SEÑOR NIMBO...TRABAJA EN EL DEPARTAMENTO METEOROLÓGICO... LLÁMAME CUANDO LO TENGAS.
EH, ¿QUIERE COMER ALGO MIENTRAS ESPERA?
NO, GRACIAS, SEÑORA PIZZA.
HOLA, SPIRIT... NIMBO ESTÁ LIMPIO... SIN CONEXIONES CON GRUPOS SUBVERSIVOS... SIN ANTECEDENTES... ES UN METEORÓLOGO EUROPEO, HACE UN AÑO QUE ESTÁ EN EL DEPARTAMENTO... COSTUMBRES TRANQUILAS... ¿QUÉ TIENE QUE VER CON ESTO?
SUPONGO QUE NADA... PERO ANTES DE ACOSTARME, IRÉ A ECHAR UN VISTAZO A LA PLAYA "MIRADOR".
RING
Y ASÍ...
LA CASA DE LA SRTA. COSMEK, SEÑOR.
GRACIAS, SEGUIRÉ A PIE.

Todos los esfuerzos son pocos para hacer la historia creíble. Los bebés dando la lata al héroe, el "ritmo" plano y constante de unas viñetas de corte convencional... todo está moderado a conciencia.

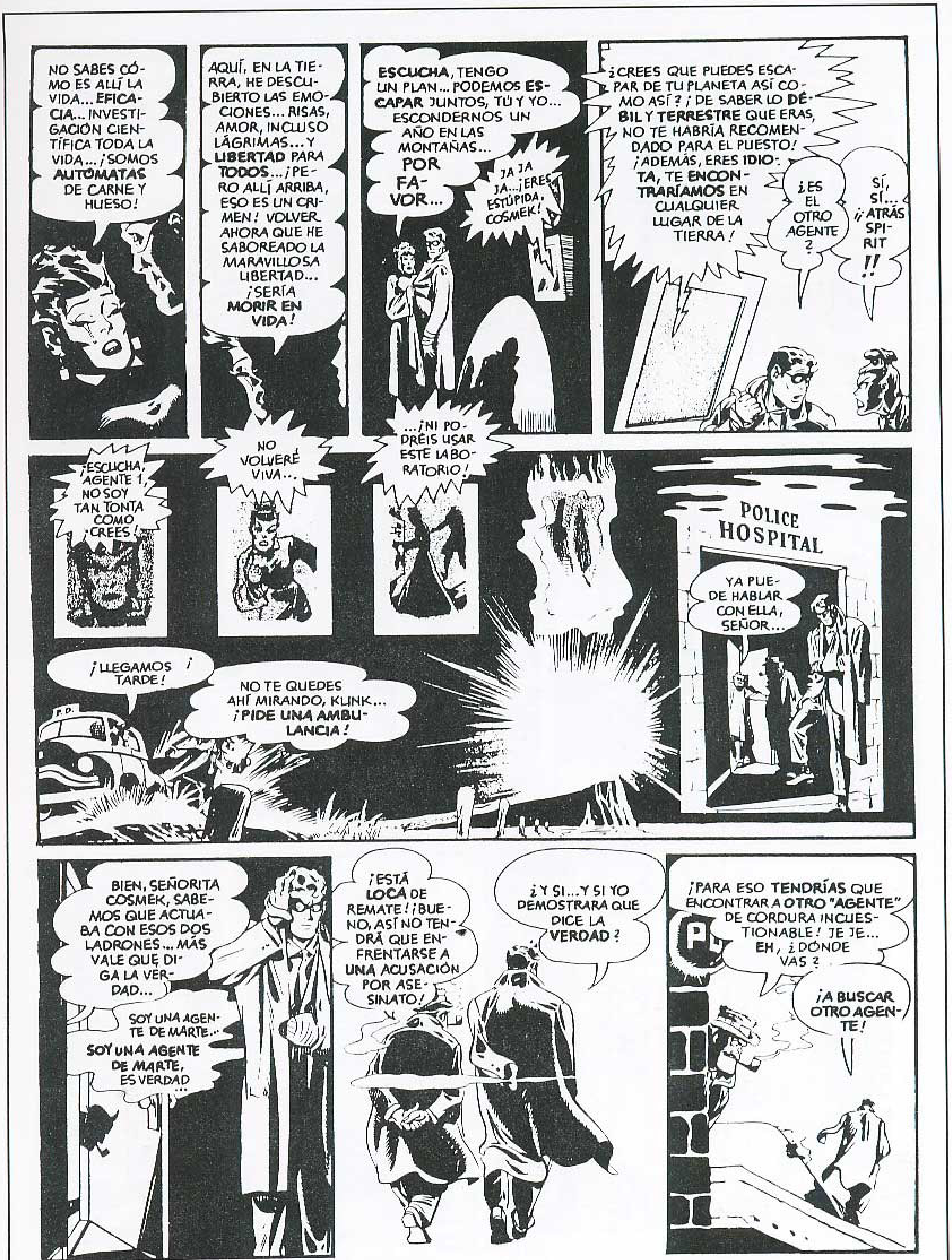

?
DITT DITT DITT ×Φ+ LLAMANDO ×Φ+..
¡SANTO DIOS, UN OBSERVATORIO! HEY… ¡ES COMBO… ESTÁ VIVO!
MMM…
MMMFFT… SNIFF…
AAAAAHH… MENOS MAL… QUE HAS VENIDO…
¡CREÍ QUE HABÍAIS DADO EL GOLPE! …¿DÓNDE ESTÁ COSMEK?
¡ESCUCHA, SPIRIT… OLVIDA EL ROBO… ES UN JUEGO DE NIÑOS COMPARADO CON LO QUE TE VOY A DECIR! COSMEK ES…
ZAP
NO MUEVA NI UNA PESTAÑA, SEÑOR SPIRIT, ¡O LE SUCEDERÁ LO MISMO!

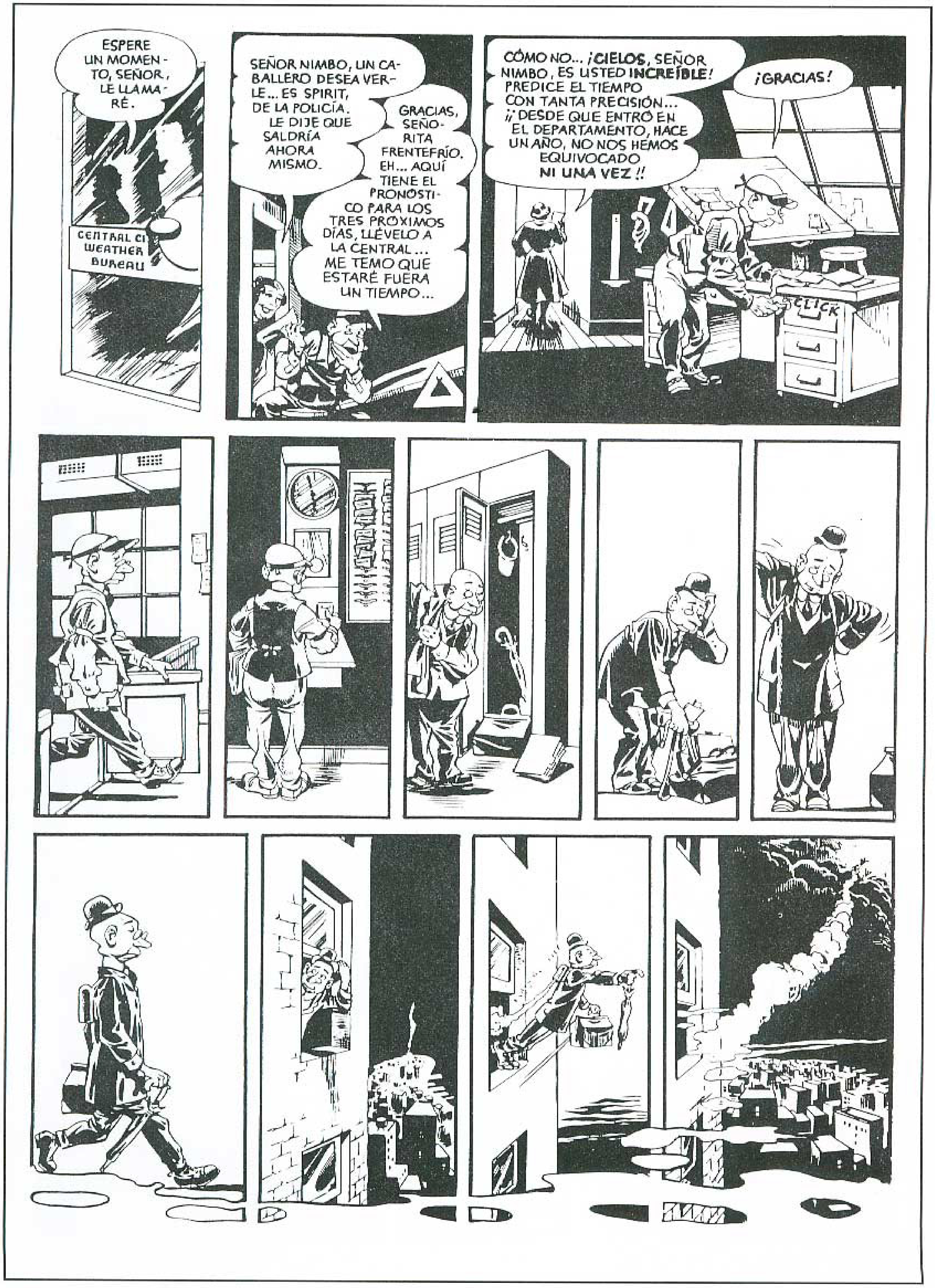
Incluso ante una clara provocación, como es un laboratorio de astronomía, la disciplina del enfoque normal se mantiene rigurosamente.


DZZZT
HA SIDO UNA TONTERÍA... SI LO INTENTA DE NUEVO, LE LIQUIDO.
OM3 MARTE... POLVO CÓSMICO EN GLÓBULOS DE 5.000 KILOS FORMÁNDOSE EN LA ESTRATOSFERA... TOMEN NOTA TODOS LOS VUELOS...
AGENTE COSMEK... AGENTE COSMEK... CONTACTE CON BASE AL MOMENTO...
ASÍ QUE ÉL LES HA DICHO LO DEL ROBO... CREÍA QUE ÉL ME AYUDARÍA... PERO AHORA LO SABEN TODO...
¡QUE ME TRAGUE LA TIERRA SI LO ENTIENDO!
¿LA TIERRA? ESO ES... NO SE TRATA DE LA TIERRA...
SOY UN AGENTE DEL PLANETA MARTE.
¿¿QUÉ??
ESCUCHE... NO QUEDA MUCHO TIEMPO, TENDRÁ QUE CONFIAR EN MÍ... SOY UNA ESPÍA MARCIANA... HAY OTRO AGENTE COMO YO EN LA TIERRA, YO LE LLAMO ÉL... MI TRABAJO ERA INTRODUCIRME EN EL SISTEMA BANCARIO Y ENVIAR INFORMES... AYER, CUANDO ESOS DOS INTENTARON ROBARNOS, LO ESTROPEARON TODO... SUPE QUE LA POLICÍA DESCUBRIRÍA MI IDENTIDAD CUANDO INVESTIGARAN. ASÍ QUE...
...ASÍ QUE PROVOCÓ LA EXPLOSIÓN DEL BANCO.
SÍ... DURANTE LA CONFUSIÓN, ESCAPÉ, Y COMBO ME SIGUIÓ.
YA ENTIENDO ≶GLUP≷ AHORA LE ORDENAN VOLVER PORQUE HA FRACASADO...
SÍ... SÍ... PERO...
¿¿PERO??
PERO NO QUIERO IRME... ¡NO QUIERO MARCHARME DE LA TIERRA!

En esta página, la profusión de primeros planos es una estratagema para llevar al lector a una última viñeta cargada de emoción.

Ahora, la atención del lector se capta por medio de la normalidad, fomentada por el uso riguroso de una perspectiva plana.

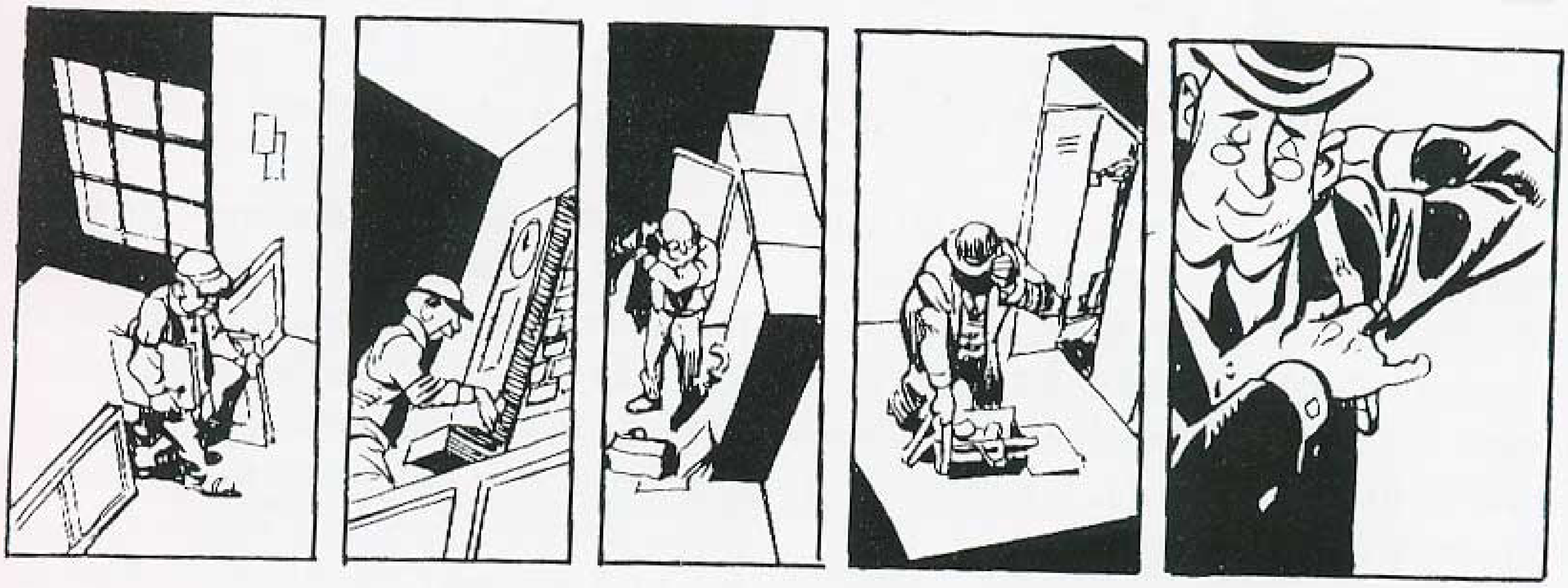

NO SABES CÓMO ES ALLÍ LA VIDA... EFICACIA... INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA TODA LA VIDA... ¡SOMOS AUTÓMATAS DE CARNE Y HUESO!
AQUÍ, EN LA TIERRA, HE DESCUBIERTO LAS EMOCIONES... RISAS, AMOR, INCLUSO LÁGRIMAS... Y LIBERTAD PARA TODOS... ¡PERO ALLÍ ARRIBA, ESO ES UN CRIMEN! VOLVER AHORA QUE HE SABOREADO LA MARAVILLOSA LIBERTAD... ¡SERÍA MORIR EN VIDA!
ESCUCHA, TENGO UN PLAN... PODEMOS ESCAPAR JUNTOS, TÚ Y YO... ESCONDERNOS UN AÑO EN LAS MONTAÑAS... POR FAVOR...
JA JA JA... ¡ERES ESTÚPIDA, COSMEK!
¿CREES QUE PUEDES ESCAPAR DE TU PLANETA ASÍ COMO ASÍ? ¡DE SABER LO DÉBIL Y TERRESTRE QUE ERAS, NO TE HABRÍA RECOMENDADO PARA EL PUESTO! ¡ADEMÁS, ERES IDIOTA, TE ENCONTRARÍAMOS EN CUALQUIER LUGAR DE LA TIERRA!
¿ES EL OTRO AGENTE?
SÍ, SÍ... ¡¡ATRÁS SPIRIT!!
¡ESCUCHA, AGENTE 1, NO SOY TAN TONTA COMO CREES!
NO VOLVERÉ VIVA...
...¡NI PODRÉIS USAR ESTE LABORATORIO!
POLICE HOSPITAL
YA PUEDE HABLAR CON ELLA, SEÑOR...
¡LLEGAMOS TARDE!
NO TE QUEDES AHÍ MIRANDO, KLINK... ¡PIDE UNA AMBULANCIA!
P.D.
BIEN, SEÑORITA COSMEK, SABEMOS QUE ACTUABA CON ESOS DOS LADRONES... MÁS VALE QUE DIGA LA VERDAD...
SOY UNA AGENTE DE MARTE... SOY UNA AGENTE DE MARTE, ES VERDAD...
¡ESTÁ LOCA DE REMATE! ¡BUENO, ASÍ NO TENDRÁ QUE ENFRENTARSE A UNA ACUSACIÓN POR ASESINATO!
¿Y SI... Y SI YO DEMOSTRARA QUE DICE LA VERDAD?
¡PARA ESO TENDRÍAS QUE ENCONTRAR A OTRO "AGENTE" DE CORDURA INCUESTIONABLE! JE JE... EH, ¿DÓNDE VAS?
¡A BUSCAR OTRO AGENTE!
P


ESPERE UN MOMENTO, SEÑOR, LE LLAMARÉ.
CENTRAL CI WEATHER BUREAU
SEÑOR NIMBO, UN CABALLERO DESEA VERLE... ES SPIRIT, DE LA POLICÍA. LE DIJE QUE SALDRÍA AHORA MISMO.
GRACIAS, SEÑORITA FRENTEFRÍO. EH... AQUÍ TIENE EL PRONOSTICO PARA LOS TRES PROXIMOS DÍAS, LLÉVELO A LA CENTRAL... ME TEMO QUE ESTARÉ FUERA UN TIEMPO...
CÓMO NO... ¡CIELOS, SEÑOR NIMBO, ES USTED INCREÍBLE! PREDICE EL TIEMPO CON TANTA PRECISIÓN... ¡¡ DESDE QUE ENTRÓ EN EL DEPARTAMENTO, HACE UN AÑO, NO NOS HEMOS EQUIVOCADO NI UNA VEZ !!
¡GRACIAS!
CLICK

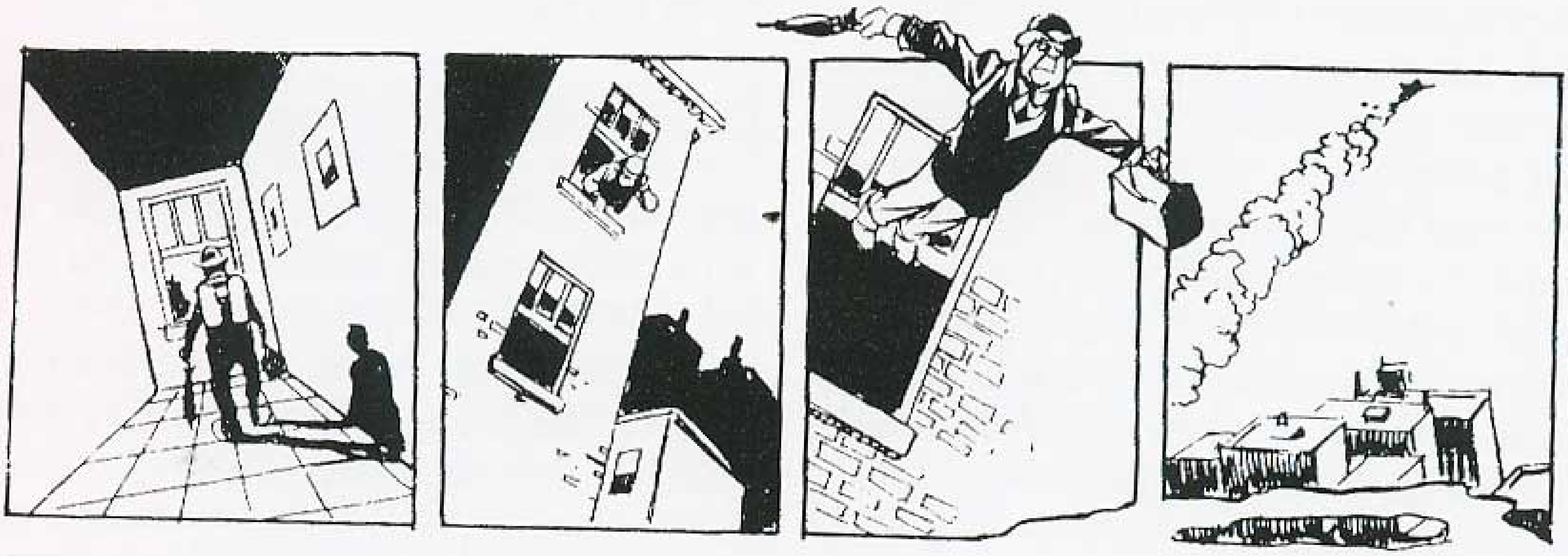
Así, en el desenlace, cuando el realismo es tan importante para la sorpresa final, se sigue apelando a la perspectiva empleada a lo largo de toda la historia.

Los dos finales alternativos que aparecen a continuación son un ejemplo sencillo de "exceso" en la disposición y en la perspectiva. Cualquiera de ellos vale como interpretación de la acción... si los sacamos del contexto. Pero al intentar usarlos al servicio de la historia, no funcionan.

Lee la historia anterior tal como se publicó originalmente y luego compara los finales alternativos de las últimas dos tiras de la página final. Abajo, se emplea una perspectiva diferente como fin en sí misma, más como lucimiento del dibujo que en provecho de la narración. Estos dos objetivos del cómic no siempre son compatibles, y uno debe sopesar qué es lo más importante en cada ocasión: el impacto visual o las exigencias narrativas de la historia.



Final alternativo A: La perspectiva de picados "forzados" no permite que el lector se involucre directamente. Esta distracción interrumpe la sensación de normalidad.



Final alternativo B: Aquí, la posición del lector se vuelve aún más remota. Además, al privar al protagonista de primeros planos y permitirle de repente salir de la viñeta, concentra la atención en el acto de volar. Volar, en esta tira, no es tan importante como sorprender al lector.

CAPÍTULO 5

ANATOMÍA EXPRESIVA

La imagen más universal con la que tiene que tratar el artista secuencial es la figura humana. De toda la relación de innumerables imágenes que componen la experiencia, la figura humana es la más estudiada, y por ello, la más conocida.

El cuerpo humano, la estilización de sus formas, la codificación de su gesticulación emocional y sus expresivas posturas, todo ello está almacenado y registrado en la memoria, formando un vocabulario no verbal de gestualidad. Las posturas humanas, al contrario que el encuadre de las viñetas, no son parte de la tecnología del cómic. Son más bien un registro "[...] de movimiento determinado [...] el escape de gases de un coche [...] que puede ser medio de transporte del proceso expresivo."[1] Son parte del inventario basado en la observación.

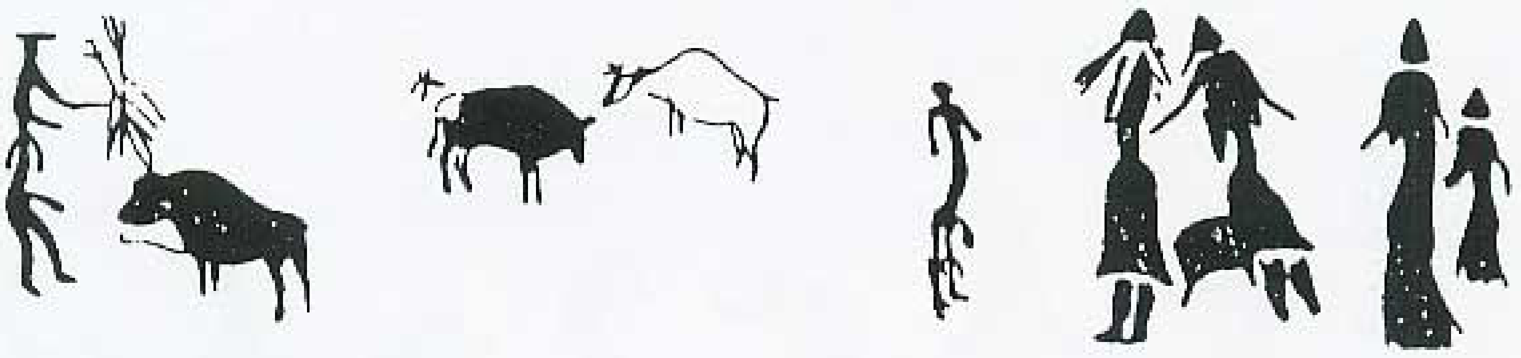
No se sabe gran cosa acerca de dónde o cómo almacena el cerebro los innumerables fragmentos de memoria que contribuyen o se vuelven comprensibles al ser dispuestos en una cierta combinación. Pero lo que sin duda resulta patente es que cuando se muestra una imagen hábilmente dibujada, puede dispararse un recuerdo que es reconocido y que sin duda produce una emoción colateral. Está claro que estamos tratando con una memoria común a la experiencia de todos los seres humanos.

Precisamente por esa razón, la figura humana y el lenguaje corporal son uno de los ingredientes esenciales del arte del cómic. La habilidad en su manejo sirve tanto para medir la capacidad del autor como para transmitir su idea, de ahí que el artista esté obligado a dominar este terreno.

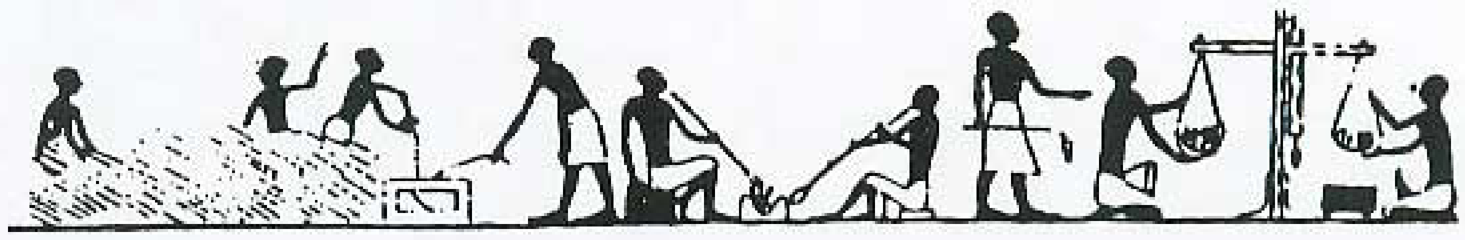
---

[1] *Hans Prinzhorn, "Arte de la Mentalidad III", contribución a la psicología y psicopatología de la figura. (Springer Verlag, 1972)*

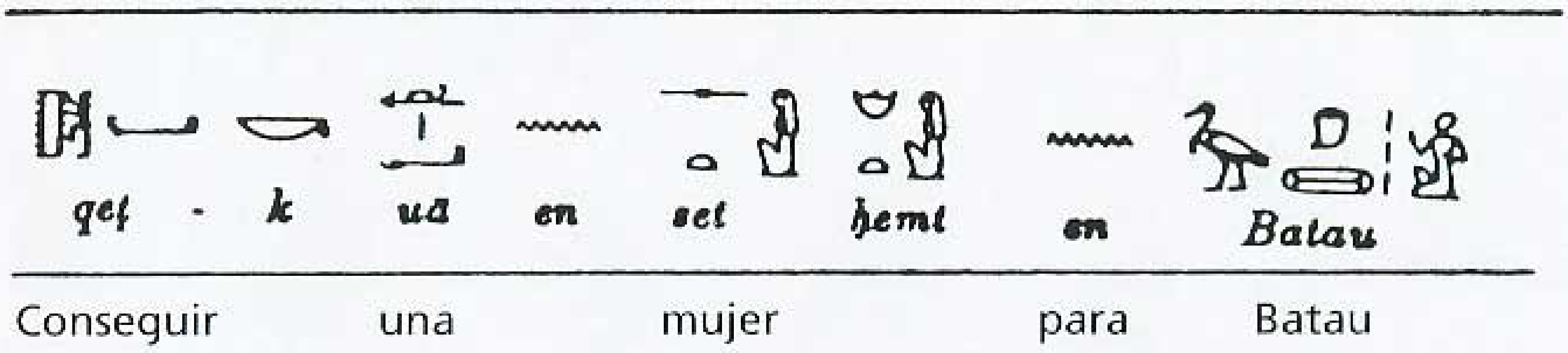
Desde el alba de la historia intelectual del hombre, el crecimiento constante de la tecnología de la comunicación ha servido para universalizar imágenes basadas en una experiencia humana común. Su uso en repetidos grabados (destilados más tarde en letras para un lenguaje) los convirtió en un código que permitía su memorización y desciframiento. Su más obvia demostración acaso sean los jeroglíficos egipcios.



Los primitivas pinturas rupestres son un ejemplo de comunicación escrita que se sirve de imágenes conocidas.



Más adelante, los frisos egipcios desarrollaron aún más el concepto.



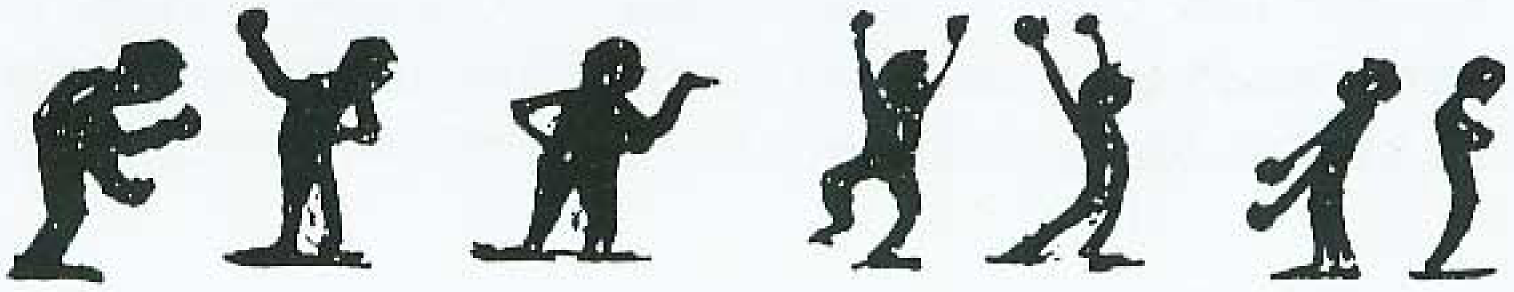
Por último los jeroglíficos egipcios codificaron las imágenes en símbolos repetitivos para formar un lenguaje escrito que poder utilizar.

Se han llevado a cabo muchos intentos para codificar las posturas humanas y las emociones que suscitan o reflejan. En un moderno libro popular se trataba esa cuestión con el nombre de "lenguaje corporal" y se mostraba y definía una amplia gama de posturas corporales. Sin embargo, el caso es que la "lectura" de las posturas humanas o su gestualización es una habilidad adquirida que poseen la mayoría de los seres humanos en mayor grado de lo que creen. Dado que es una cuestión relacionada con la supervivencia, los humanos empezamos a aprenderla desde la infancia. Las posturas nos avisan del peligro o nos hablan del amor.

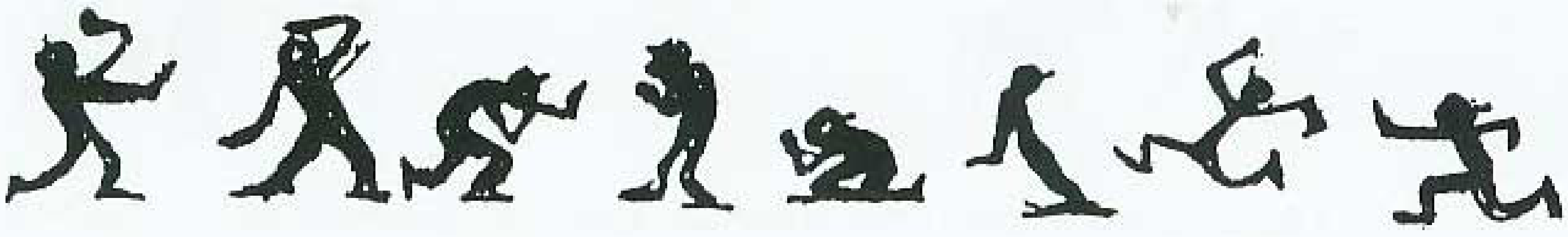
En el arte de los cómics, el dibujante debe dibujar basándose en sus observaciones personales y sirviéndose de una lista de gestos, comunes y comprensibles por el lector. Es como si el dibujante tuviera que trabajar con un "diccionario" de gestos humanos.

UN MICRO-DICCIONARIO de GESTOS

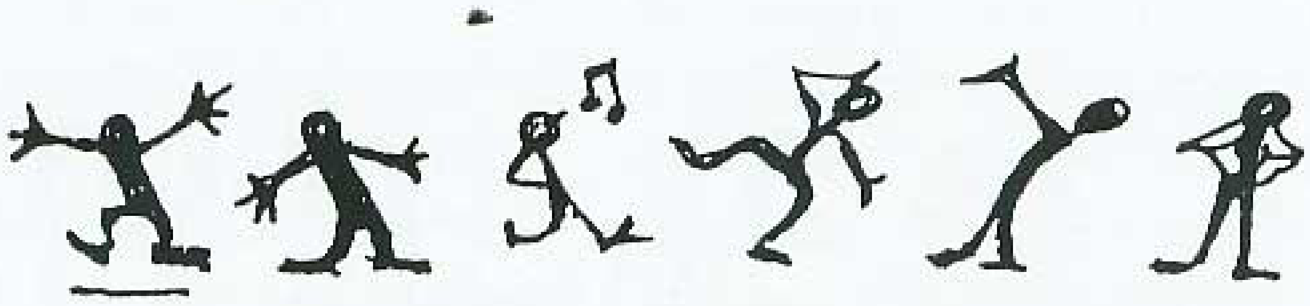
ENFADO



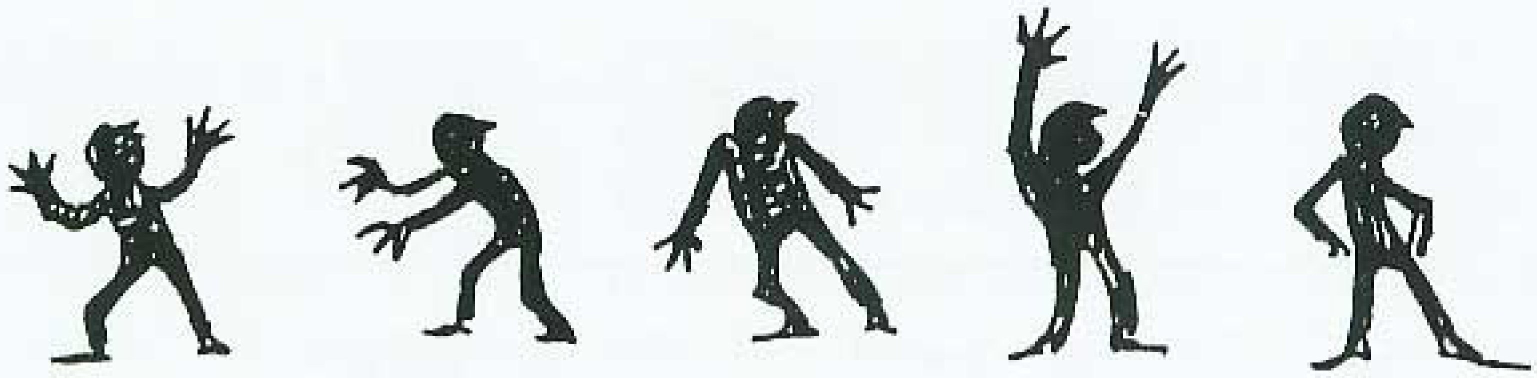
MIEDO



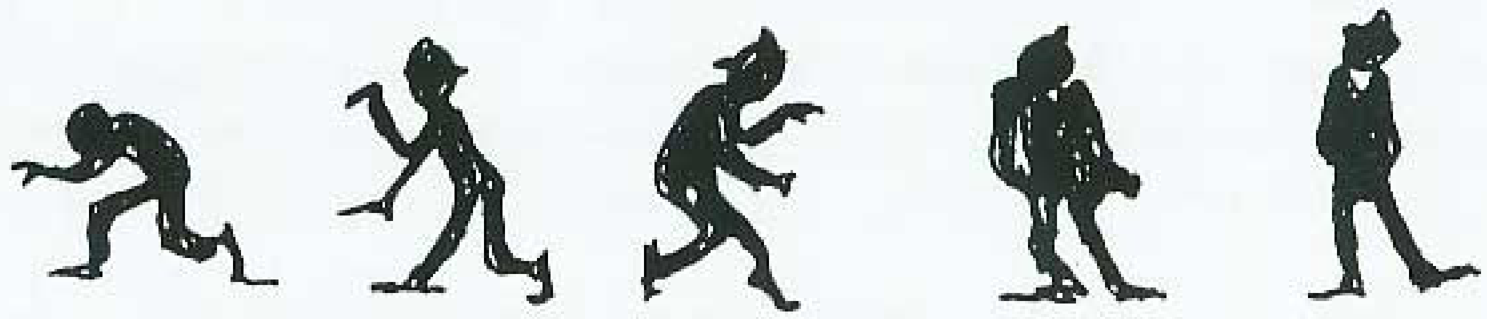
ALEGRÍA



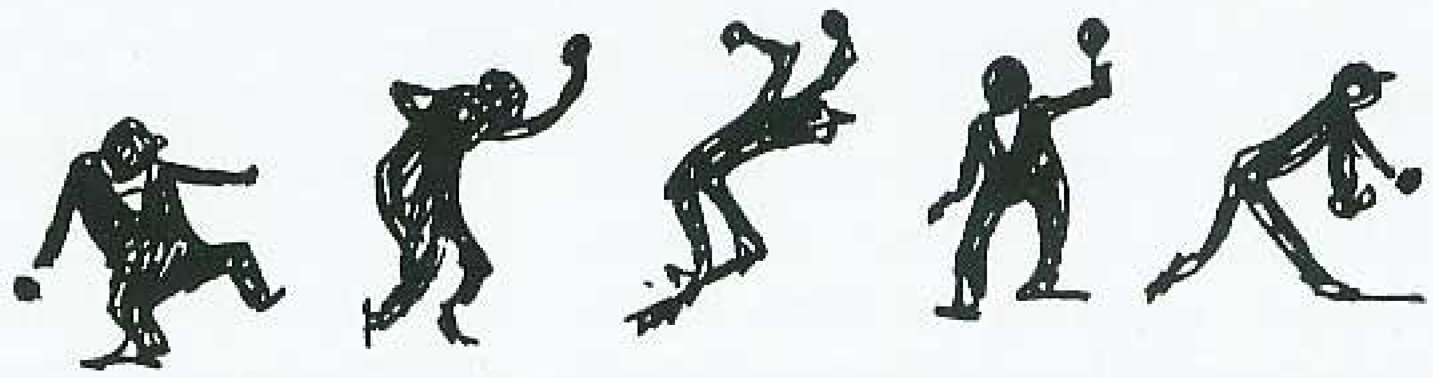
SORPRESA



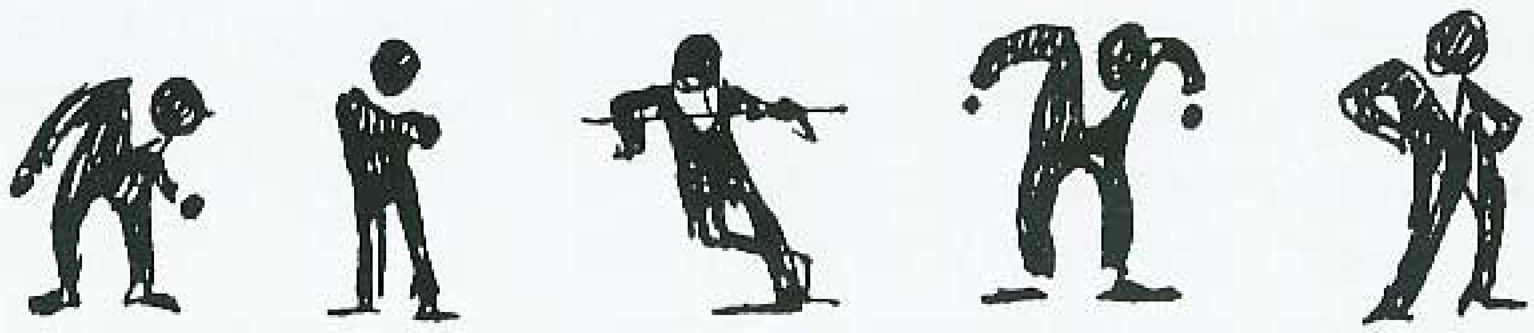
MALIGNIDAD



AMENAZA



PODER

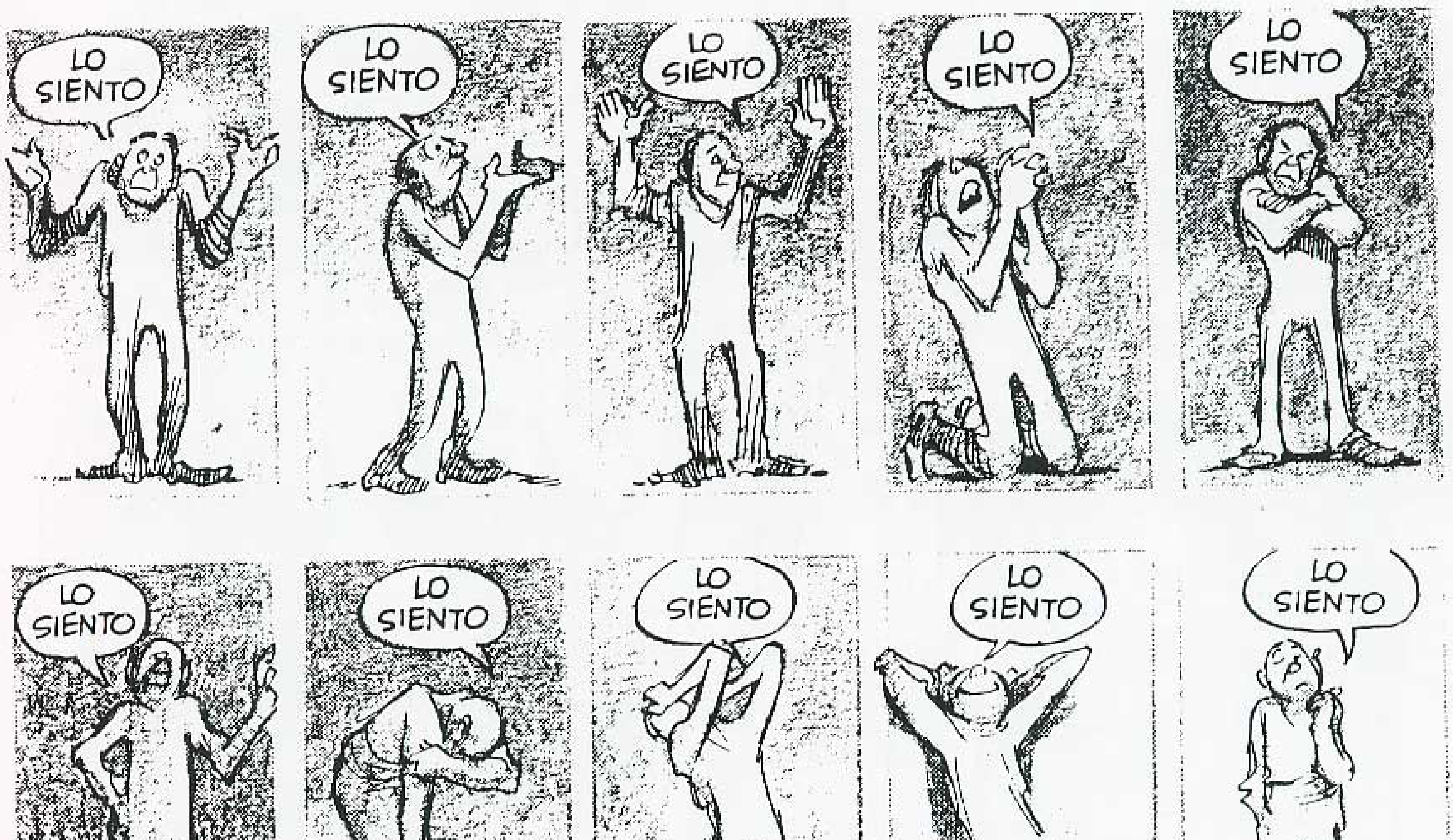


Estas sencillas abstracciones de gestos y posturas nos hablan de la exteriorización de sentimientos. Sirven para demostrar, asimismo, el enorme abanico de símbolos que desarrollamos mediante la propia experiencia.

Llegado este momento, creo apropiado defender la "vanidad" de intentar hacer (como da Vinci), una ciencia del arte. La comunicación humana registrada organizadamente empezó siendo una comunicación visual. Por lo tanto no ha de sorprender que el dibujante pueda basarse en una amplia "recepción" por parte del lector cuando dibuja un gesto común, que resulta fácil de reconocer. La habilidad (y ciencia, si se prefiere) yace en la elección de la postura o del gesto. En el medio impreso, al contrario de lo que ocurre en el cine o el teatro, el profesional debe destilar unos cien movimientos intermedios de los que se compone un gesto hasta elegir una postura concreta. Dicha postura debe transmitir matices, apoyar el diálogo, sostener la intensidad de la historia y transmitir un mensaje.

EL CUERPO

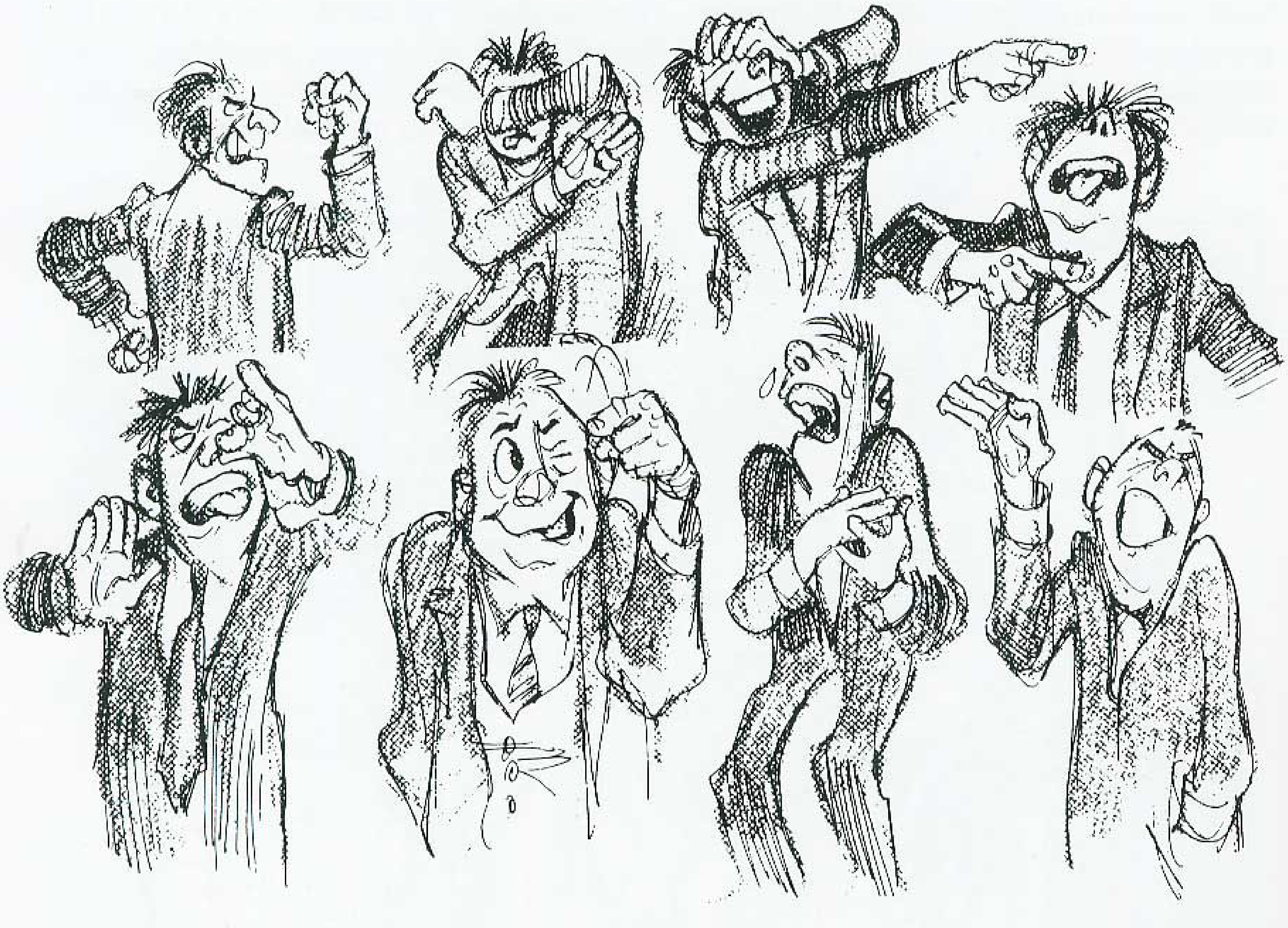
En los cómics, la postura corporal y la gesticulación ocupan una posición preponderante con respecto al texto. La manera de emplear las imágenes modifica y define el significado de las palabras. Las imágenes, según su relevancia desde el punto de vista de la experiencia del lector, pueden sugerir una cierta emoción y dar modulación auditiva a la voz del hablante.



Si la habilidad con que un actor finge una emoción es, en gran parte, el criterio para evaluar su saber hacer, con la misma vara hay que medir el trabajo del dibujante que hace lo propio sobre el papel. Esta facultad del dibujante se usa ampliamente en el mundo del cómic.

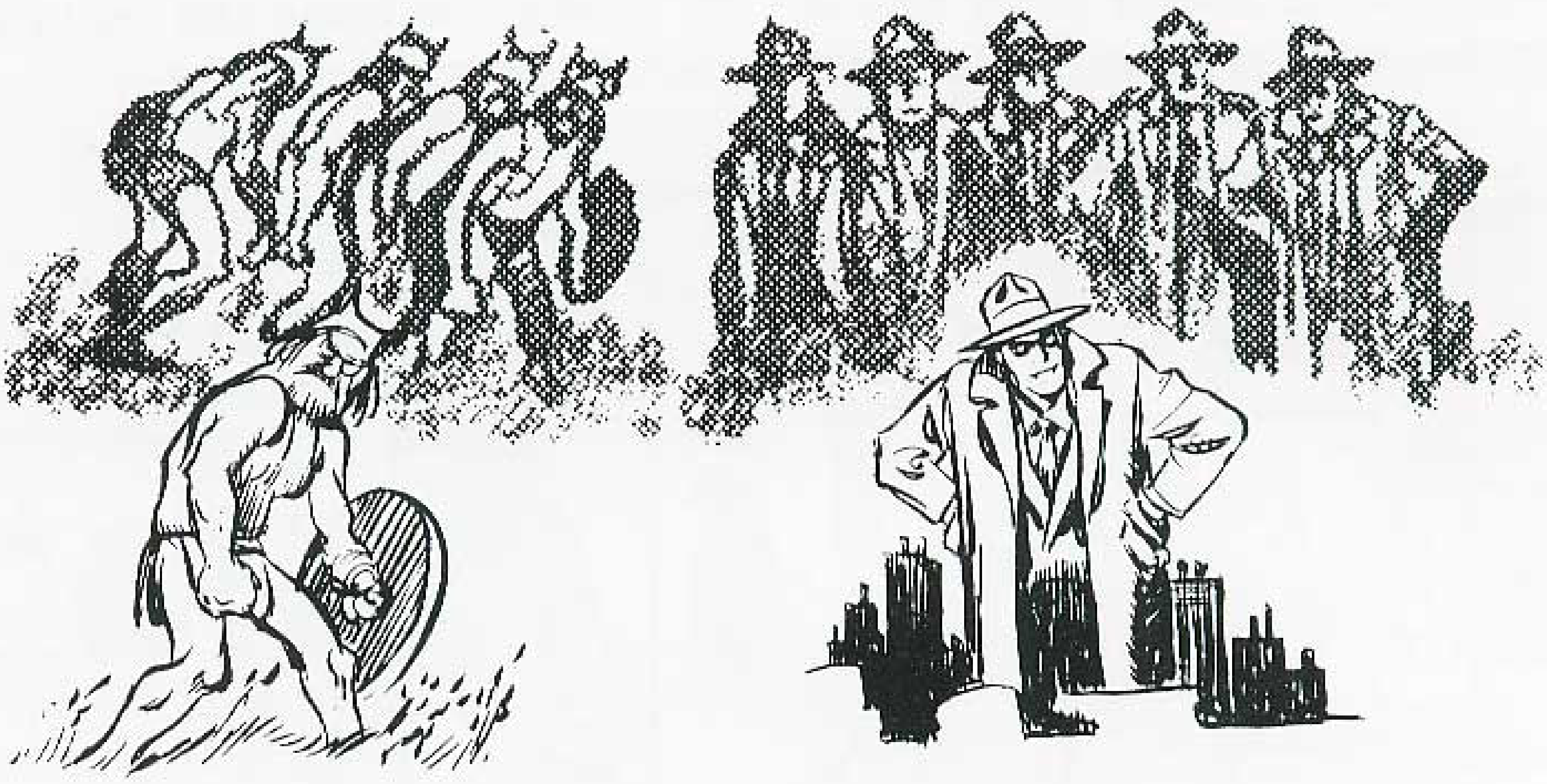
Sería preciso un libro entero para catalogar los miles de gestos y posturas con que los humanos se comunican visualmente. Para el propósito que nos ocupa, bastará con examinar y demostrar la relación del gesto y la postura con el diálogo y observar el resultado de su modo de empleo.

UN GESTO, generalmente idiomático de una región o cultura, tiende a ser sutil y limitado a una estrecha gama de movimientos. Por lo general, su última posición es la clave de su significado. El proceso selectivo se recluye en el contexto de una secuencia. Ha de transmitir un significado deliberado, y será el lector quien deba mostrar su acuerdo con la elección y decidir si la elección es apropiada o no.



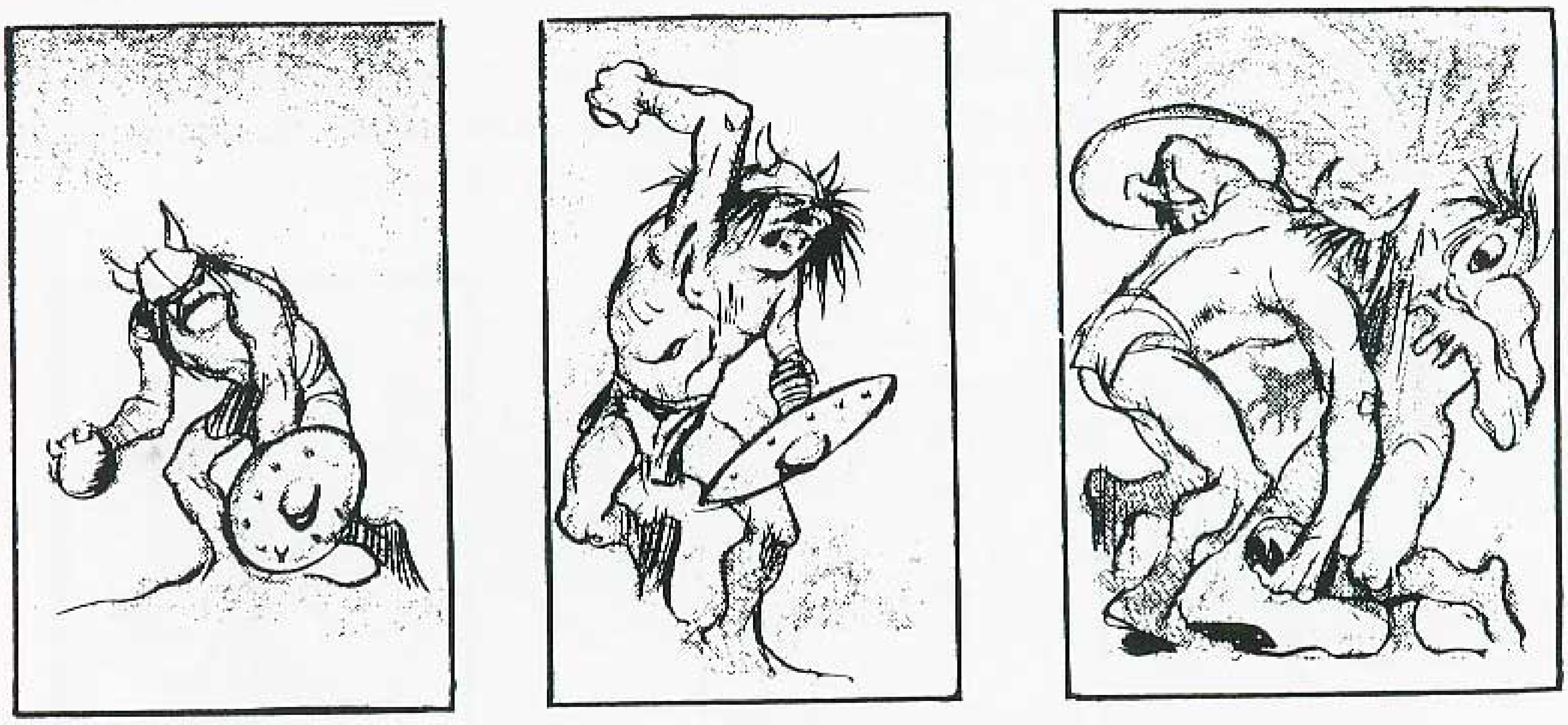
En este ejemplo observamos una serie de gestos fáciles de reconocer. De los miles de gestos que acompañan las posturas y actitudes humanas existe un número sorprendentemente elevado que resultan universales.

Una postura es un movimiento seleccionado de una secuencia de momentos relacionados en una sola acción. En el ejemplo que sigue, hay que seleccionar una postura del flujo de movimientos para contar un fragmento de una historia. Entonces se congela la viñeta en un bloque de tiempo.



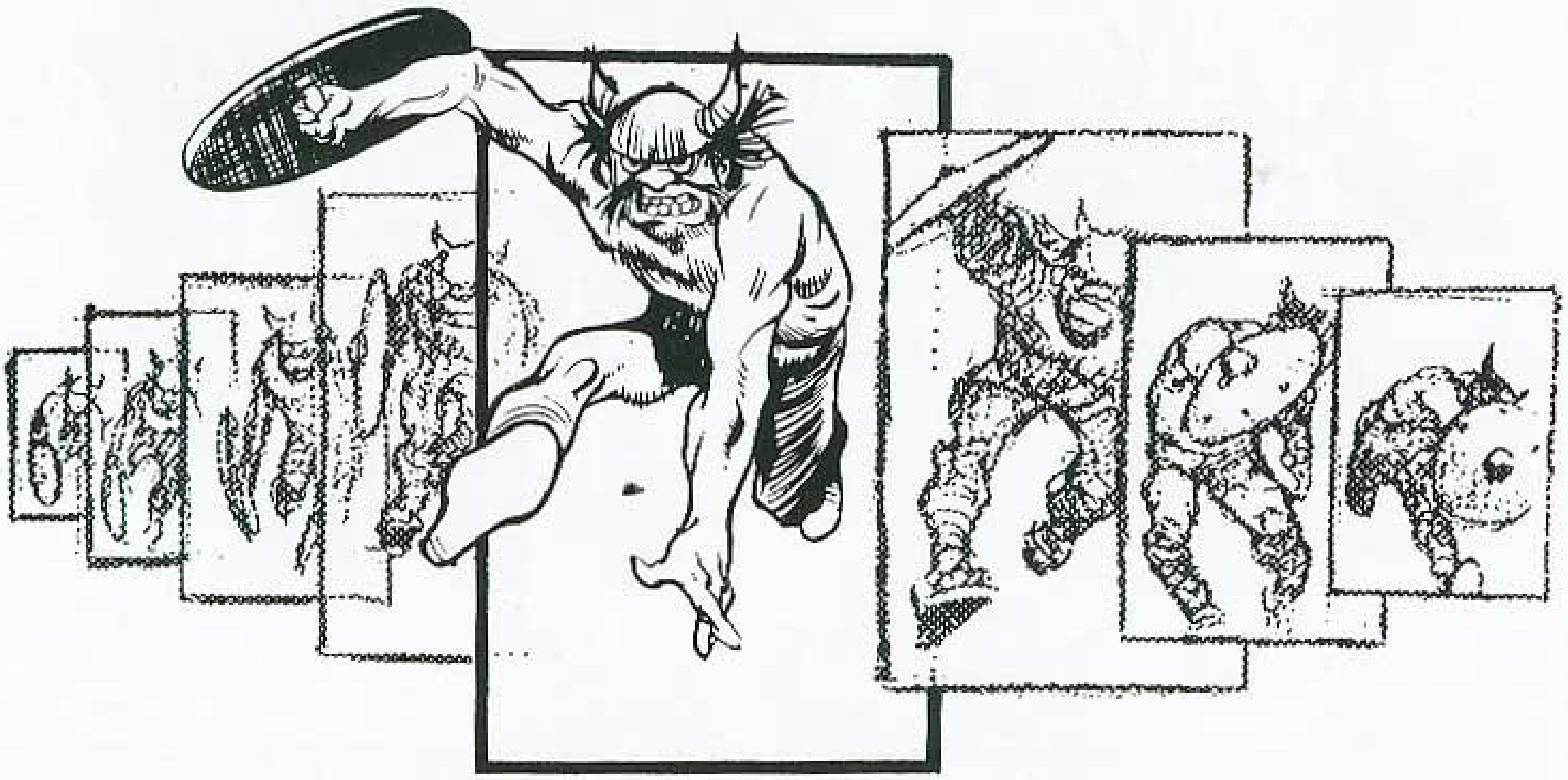
Estos ejemplos resumen una serie de muy sutiles movimientos que ocurren en un periodo de tiempo muy breve, pero que vienen a representar sendos movimientos "suspendidos" dentro del flujo de la narrativa.

En una viñeta seleccionada de entre toda una sucesión, la postura congelada cuenta su historia, informando al lector acerca del antes y del después del acontecimiento que se está narrando.



Este acontecimiento sucede en un breve periodo de tiempo, pero como era necesario mostrar el origen del arma (la roca) y la fuerza necesaria para emplearla con eficacia, la acción fue dividida en tres viñetas.

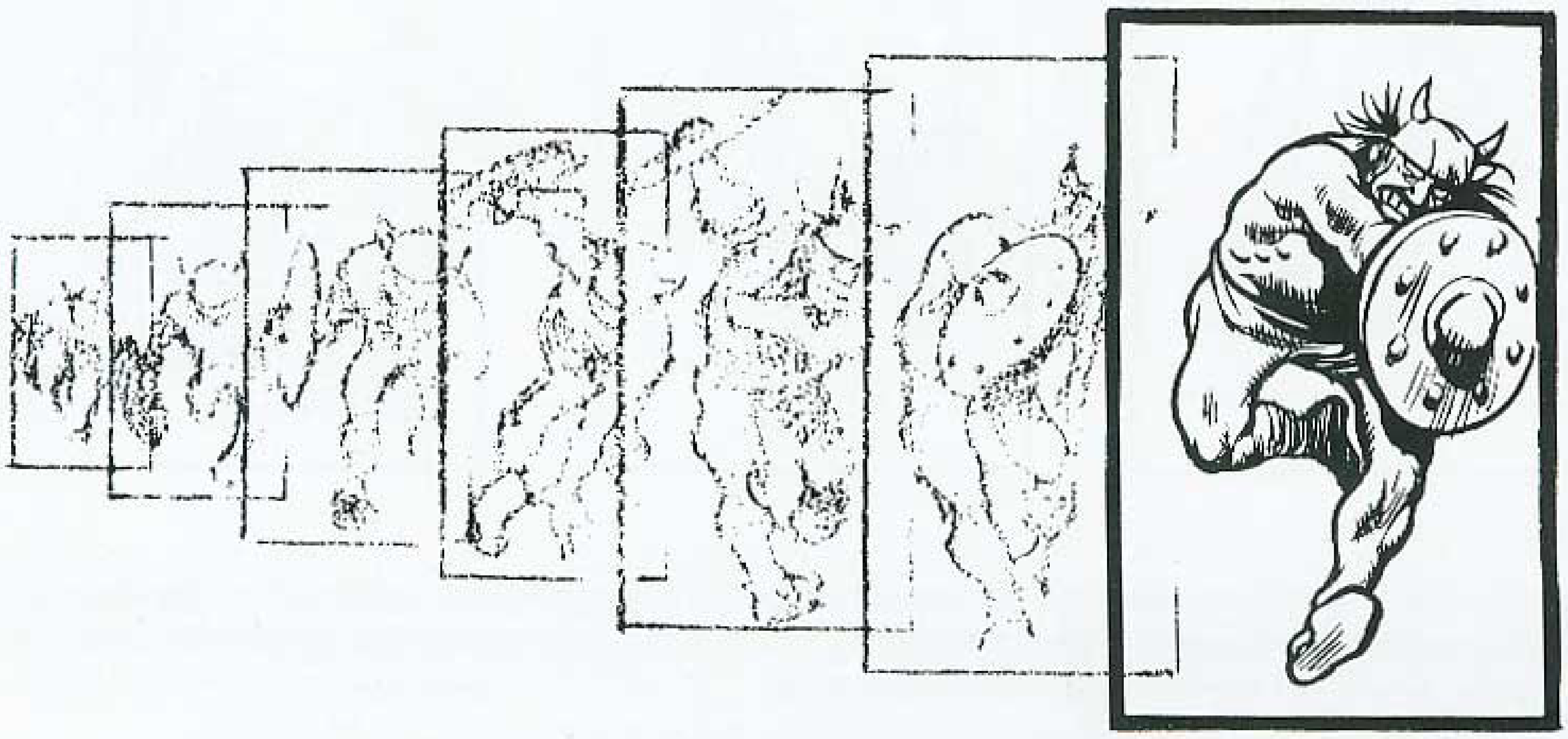
En este ejemplo se asume toda una secuencia de posturas que precede a la mostrada. Es fácil de entender, pues el momento del tiempo congelado en esta acción resume a los anteriores, y el lector entiende (y puede suplir con la imaginación) que no pudo haber otra serie de movimientos que llevaran al que ha sido fijado en la viñeta. Asimismo, las posturas que le siguen también se asumen y resulta innecesario dibujarlas, a menos que la siguiente viñeta dependa del resultado del movimiento.



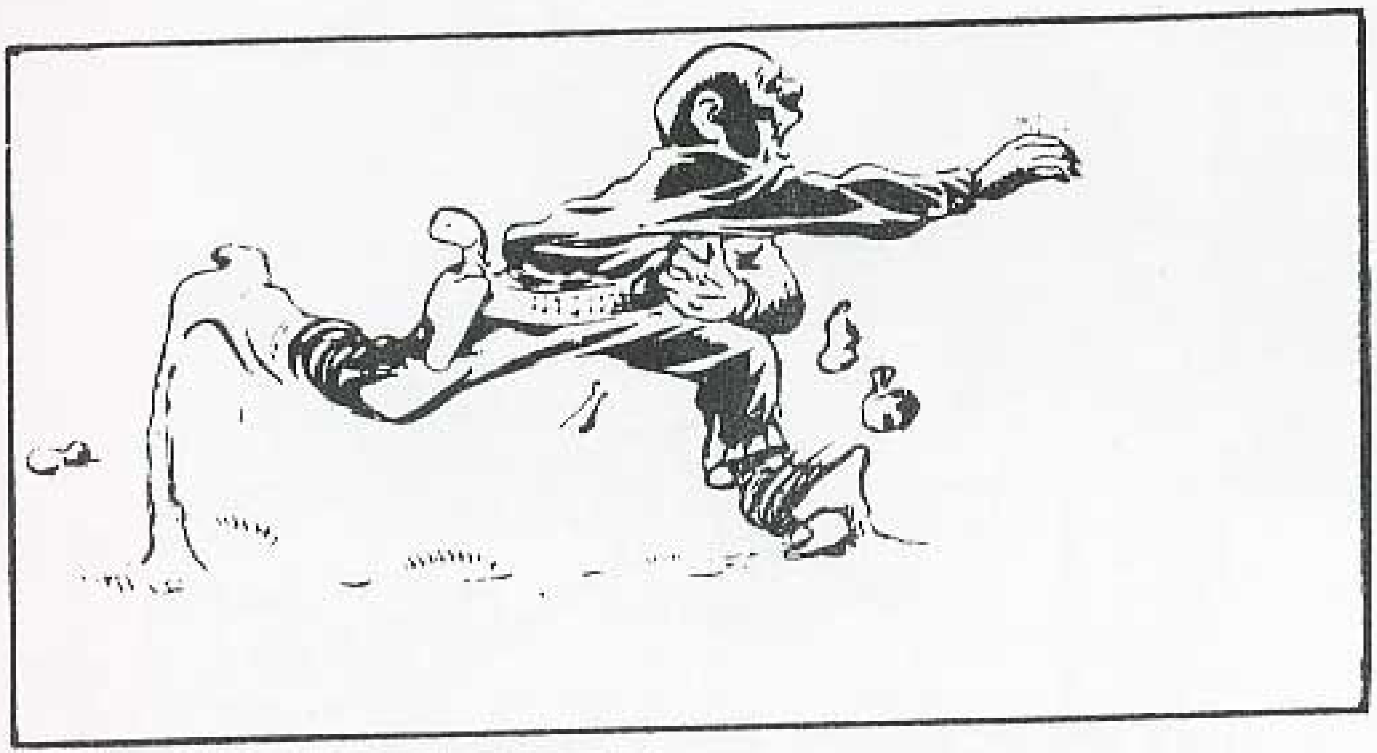
De una serie de 8 movimientos que abarca una acción de una duración de unos 30 segundos, una de ellas es "congelada". Ésta se selecciona tras considerar su relación respecto a las viñetas precedentes y posteriores.

SELECCIÓN ALTERNATIVA DE LA POSTURA

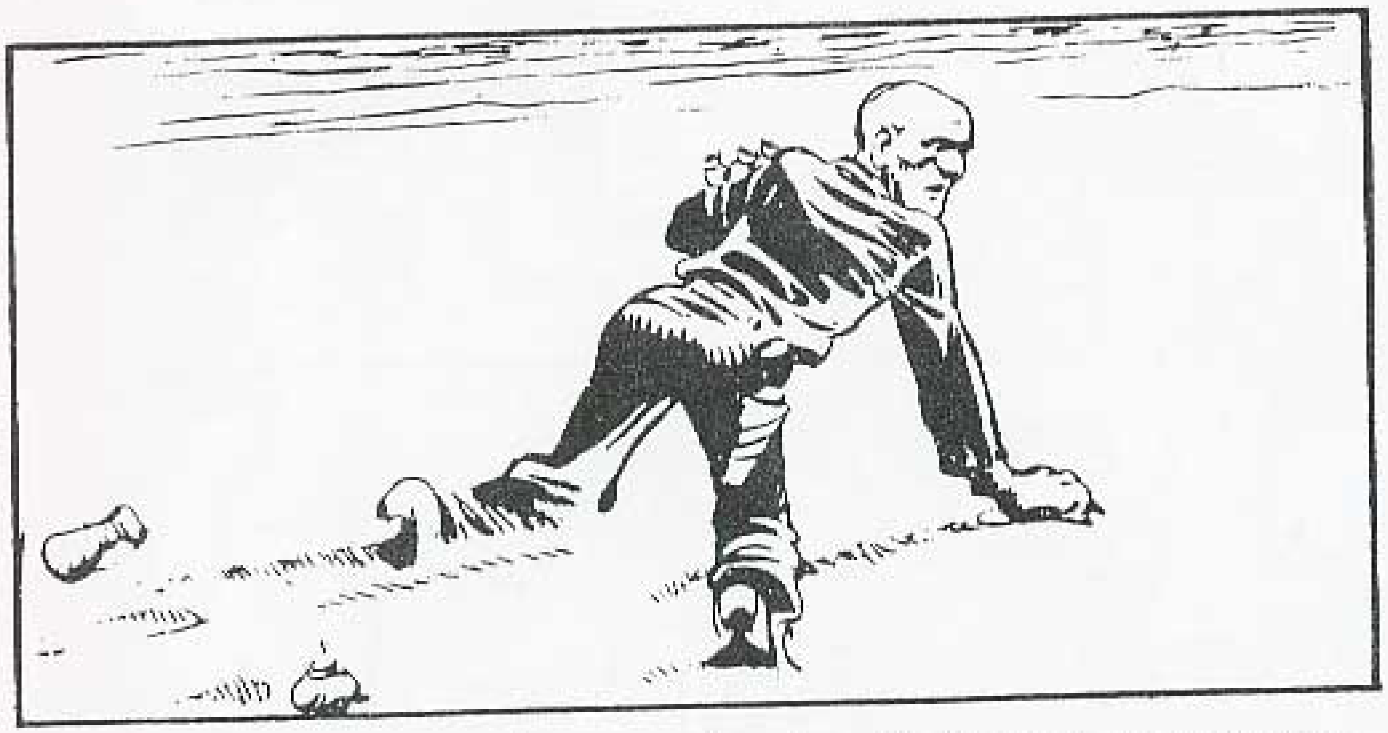
Si, pongamos por caso, la viñeta que mejor refleja la acción de la narrativa es la del guerrero que figura en último lugar, la postura seleccionada ha de ser ésa precisamente en este movimiento de 30 segundos.



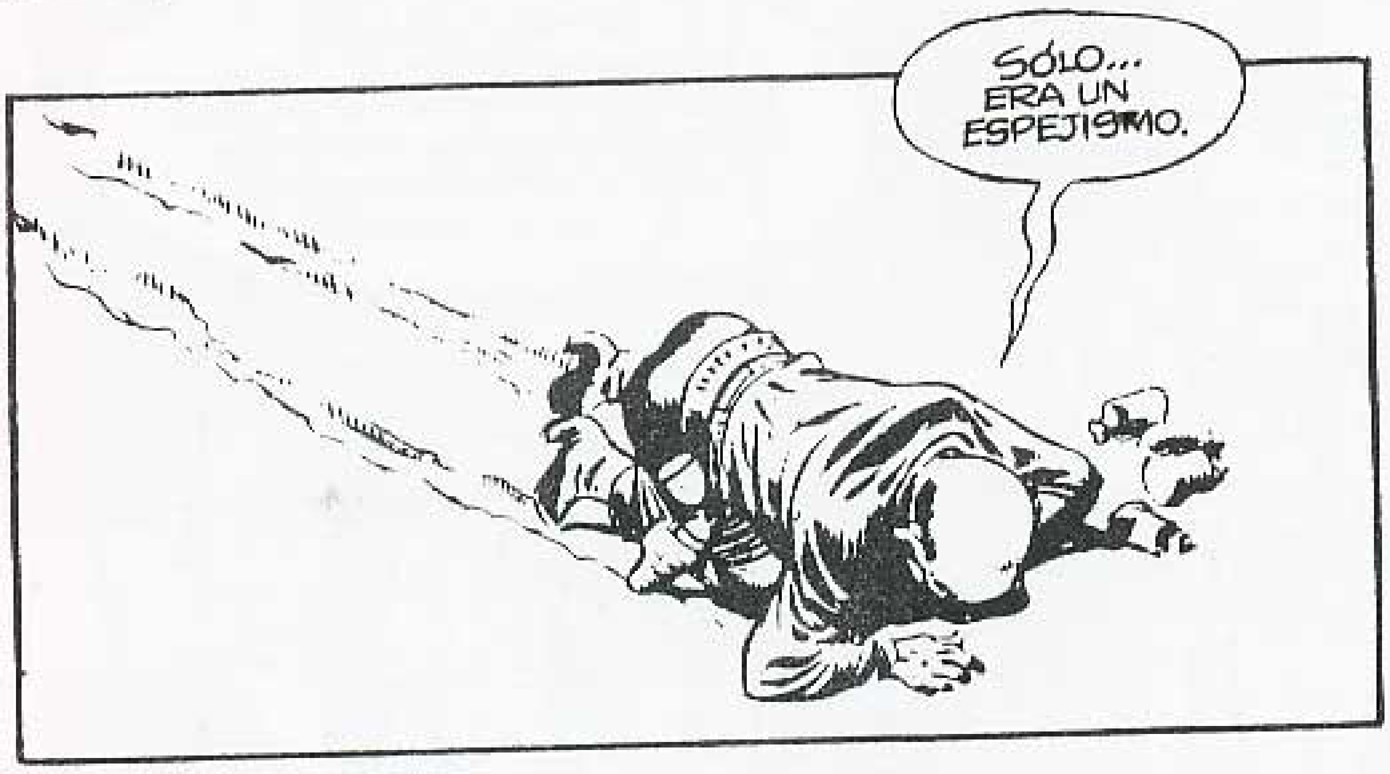
Esta secuencia de tres viñetas está sacada de una serie de movimientos que suceden en un periodo de quizá una hora o más. La selección o "congelado" de posturas clave intenta transmitir no sólo el paso del tiempo, sino también la emoción. Cada una de estas posturas es igualmente importante en la narrativa.



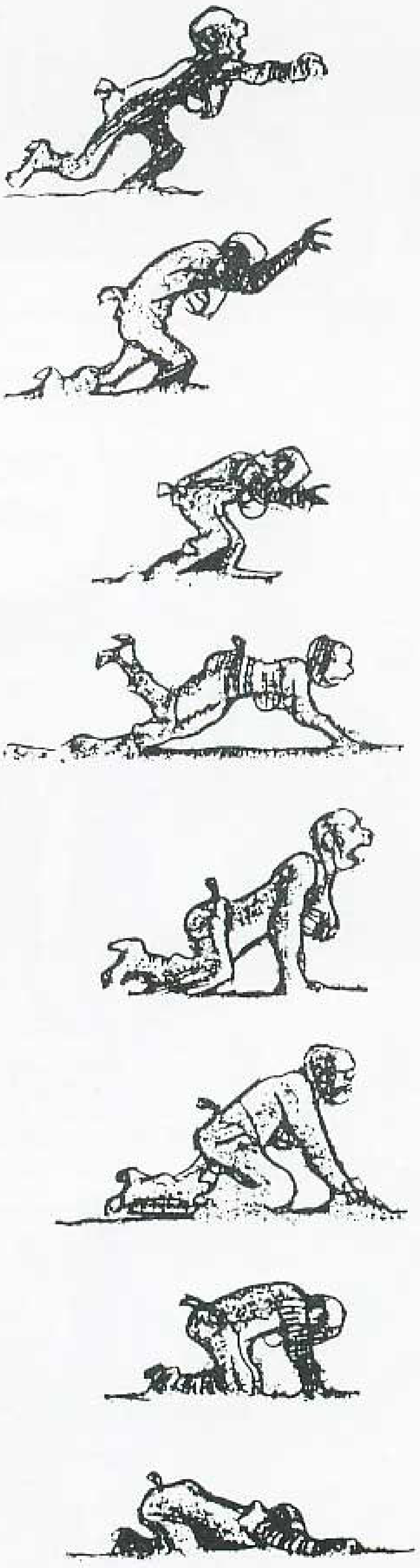
Por las viñetas, el lector puede deducir la coreografía.



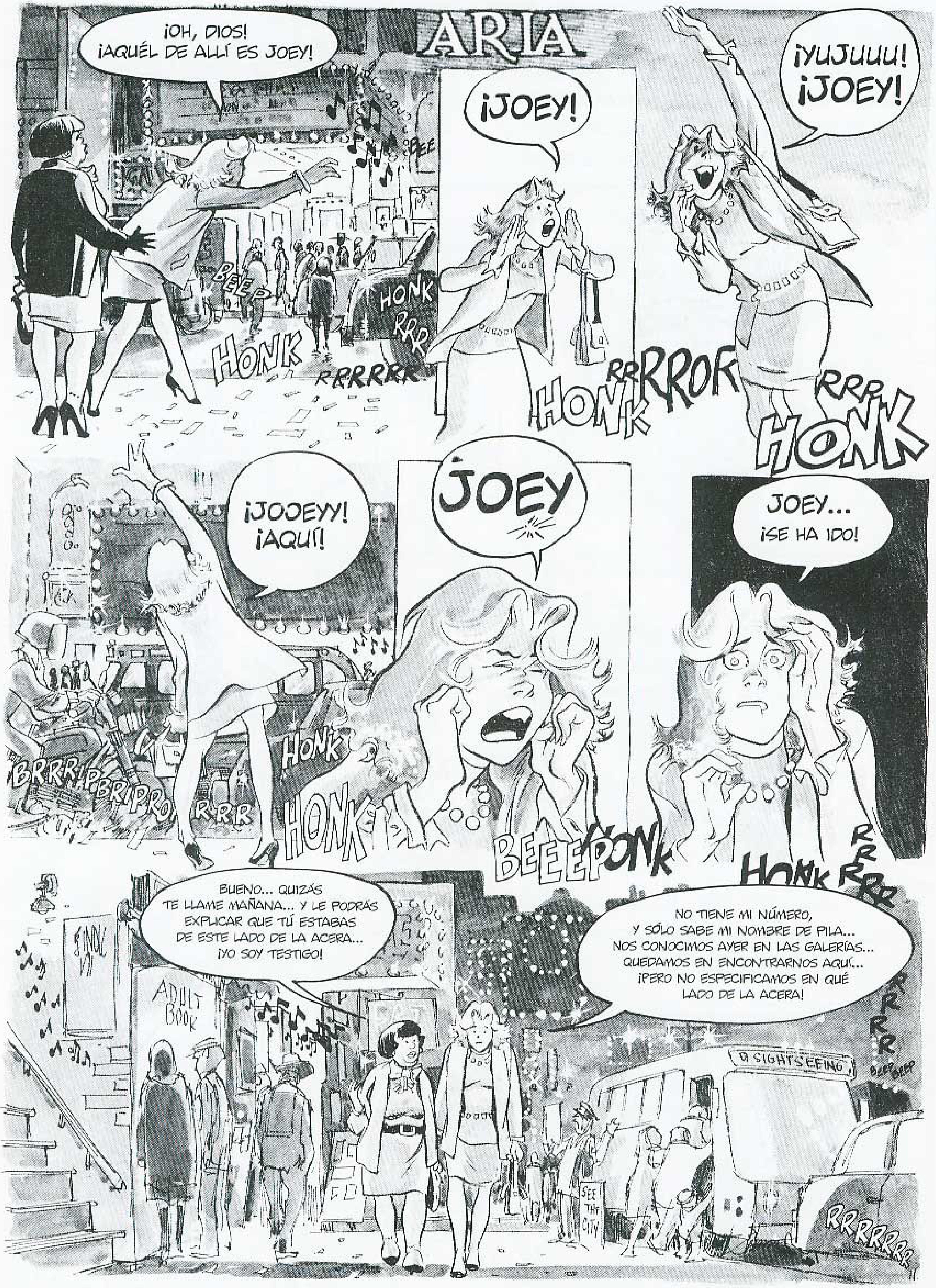
Las acciones intermedias quedan implícitas en las viñetas que se presentan.


SÓLO... ERA UN ESPEJISMO.

ACCIÓN INTERMEDIA



En la página siguiente se muestra una aplicación mucho más compleja y un despliegue de posturas y gestos seleccionados de entre movimientos intermedios. Es un esfuerzo por comunicar al lector algo más que una simple idea del estilo de vida de un personaje: una observación sociológica.

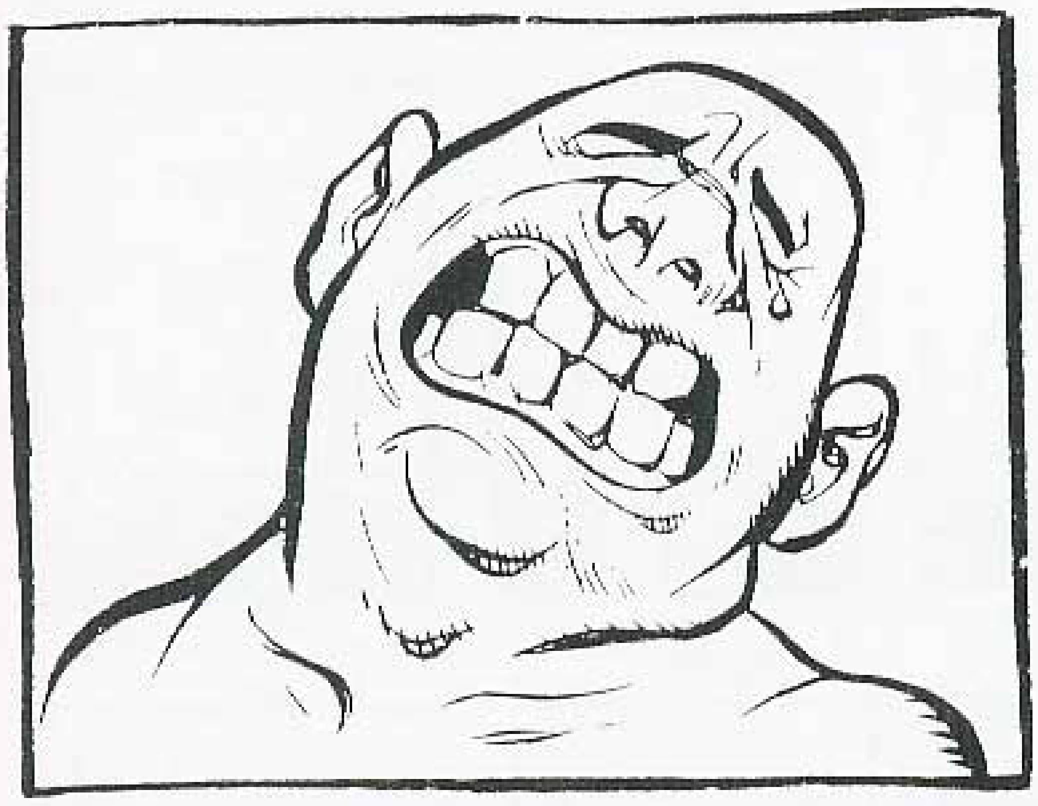

¡OH, DIOS! ¡AQUÉL DE ALLÍ ES JOEY!
ARIA
BEEP
HONK
HONK RRR
RRRRRR
¡JOEY!
HONK RRRROF
¡YUJUUU! ¡JOEY!
RRR HONK
¡JOJEYY! ¡AQUÍ!
BRRRIPBRRIPRO
RRR
HONK
HONK
JOEY
BEEEPONK
JOEY... ¡SE HA IDO!
HONK RRRR
BUENO... QUIZÁS TE LLAME MAÑANA... Y LE PODRÁS EXPLICAR QUE TÚ ESTABAS DE ESTE LADO DE LA ACERA... ¡YO SOY TESTIGO!
NO TIENE MI NÚMERO, Y SÓLO SABE MI NOMBRE DE PILA... NOS CONOCIMOS AYER EN LAS GALERÍAS... QUEDAMOS EN ENCONTRARNOS AQUÍ... ¡PERO NO ESPECIFICAMOS EN QUÉ LADO DE LA ACERA!
ADULT BOOK
SIGHTSEEING
SEE THE CITY
RRRR
BEEP BEEP
RRRRRRR

De "La gran ciudad" de Will Eisner, publicada por primera vez en el número 35 de la revista The Spirit, en junio de 1982.

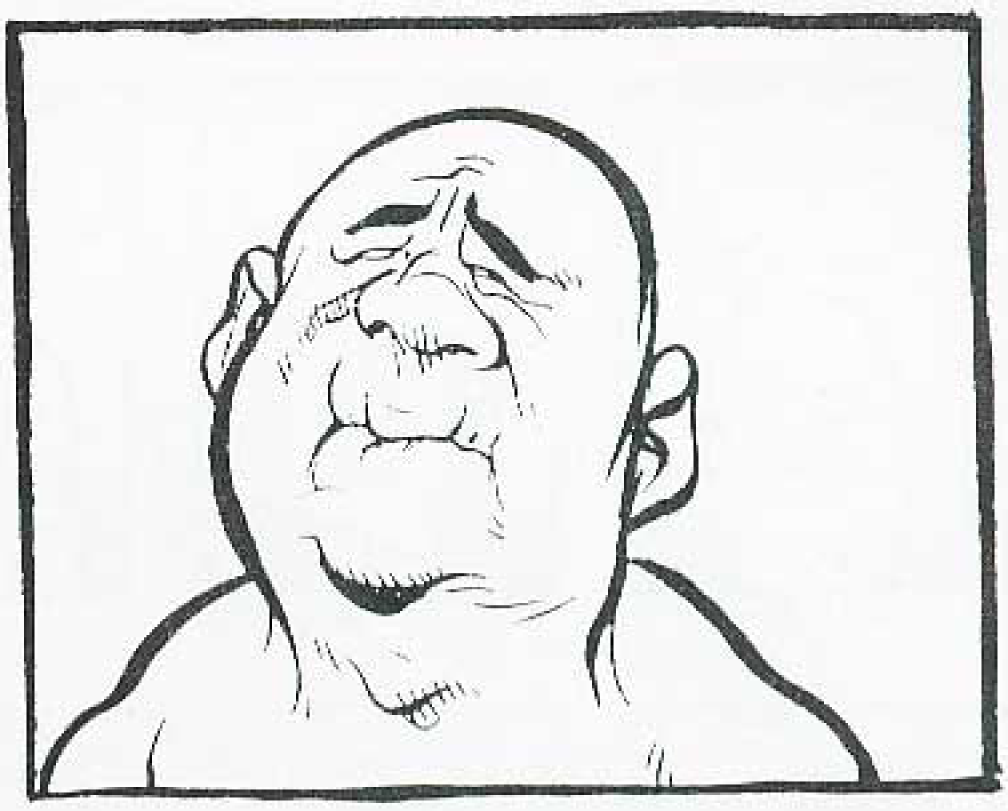
LA CARA

La mayoría de los libros convencionales de anatomía humana acostumbran a tratar la cabeza como si fuera un apéndice. En el arte del cómic, esta parte de la anatomía requiere una gran atención e interés. Para el asunto que nos ocupa, se estudia la faz sin tener en cuenta la personalidad individual.

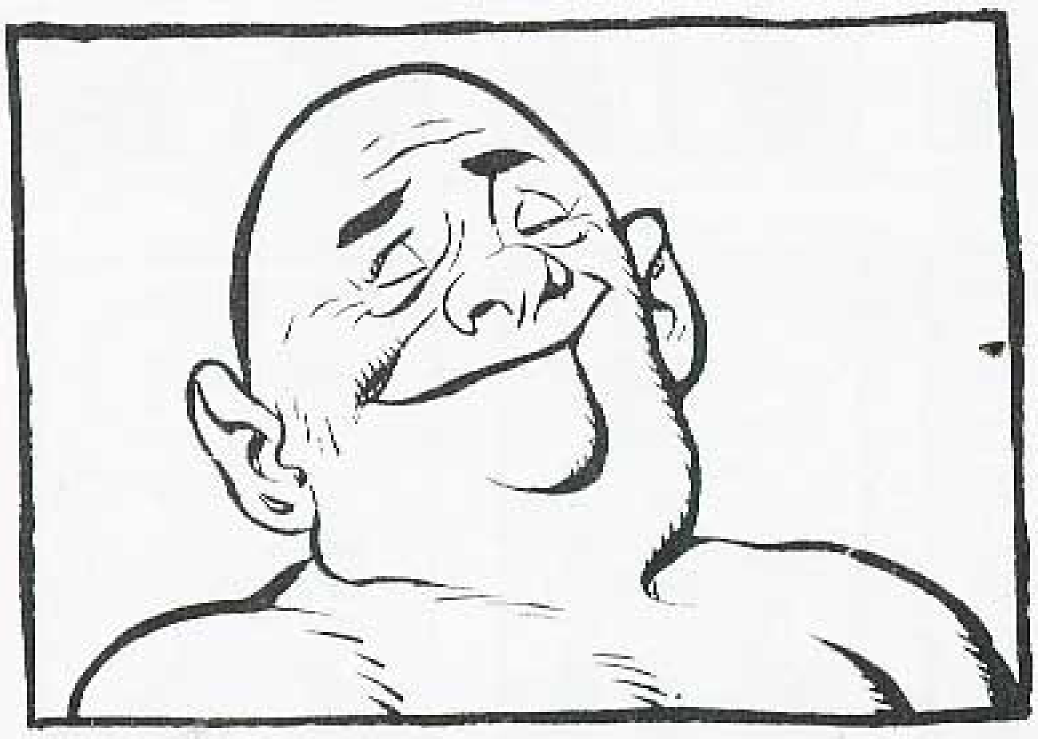
El siguiente ejemplo demuestra la respuesta de los reflejos musculares (contorsiones) en la cara que reflejan o evidencian una emoción o sentimiento.



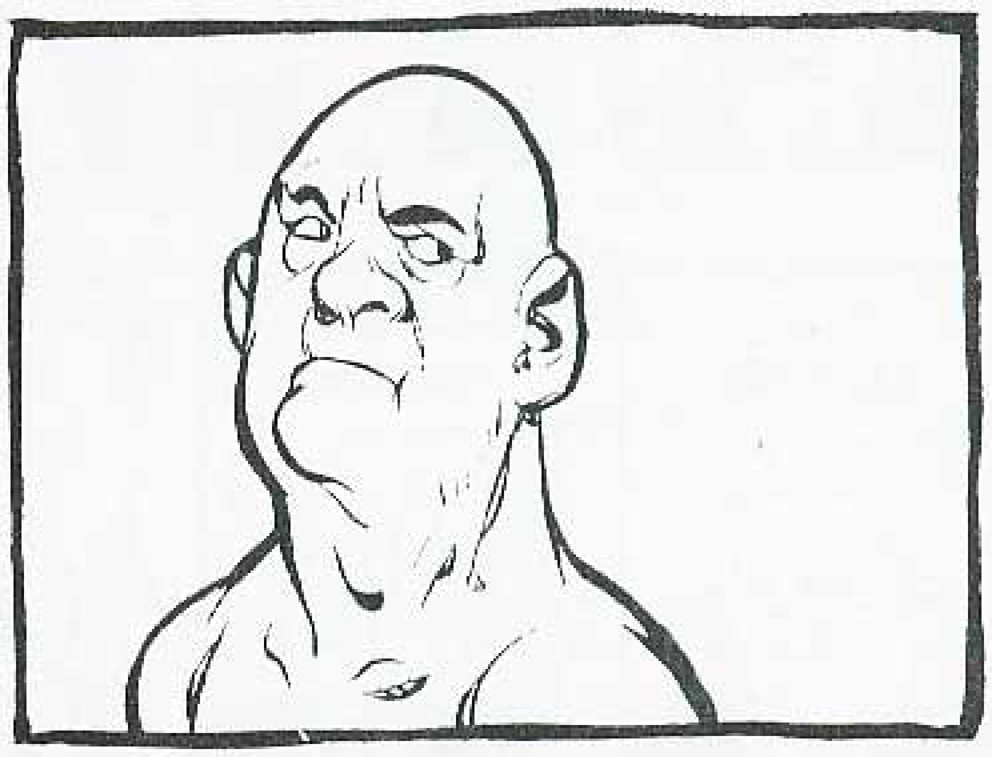
Dolor... un esfuerzo doloroso... un dolor en una parte del cuerpo.



Una molestia en una parte del cuerpo... acaso una molestia interna.



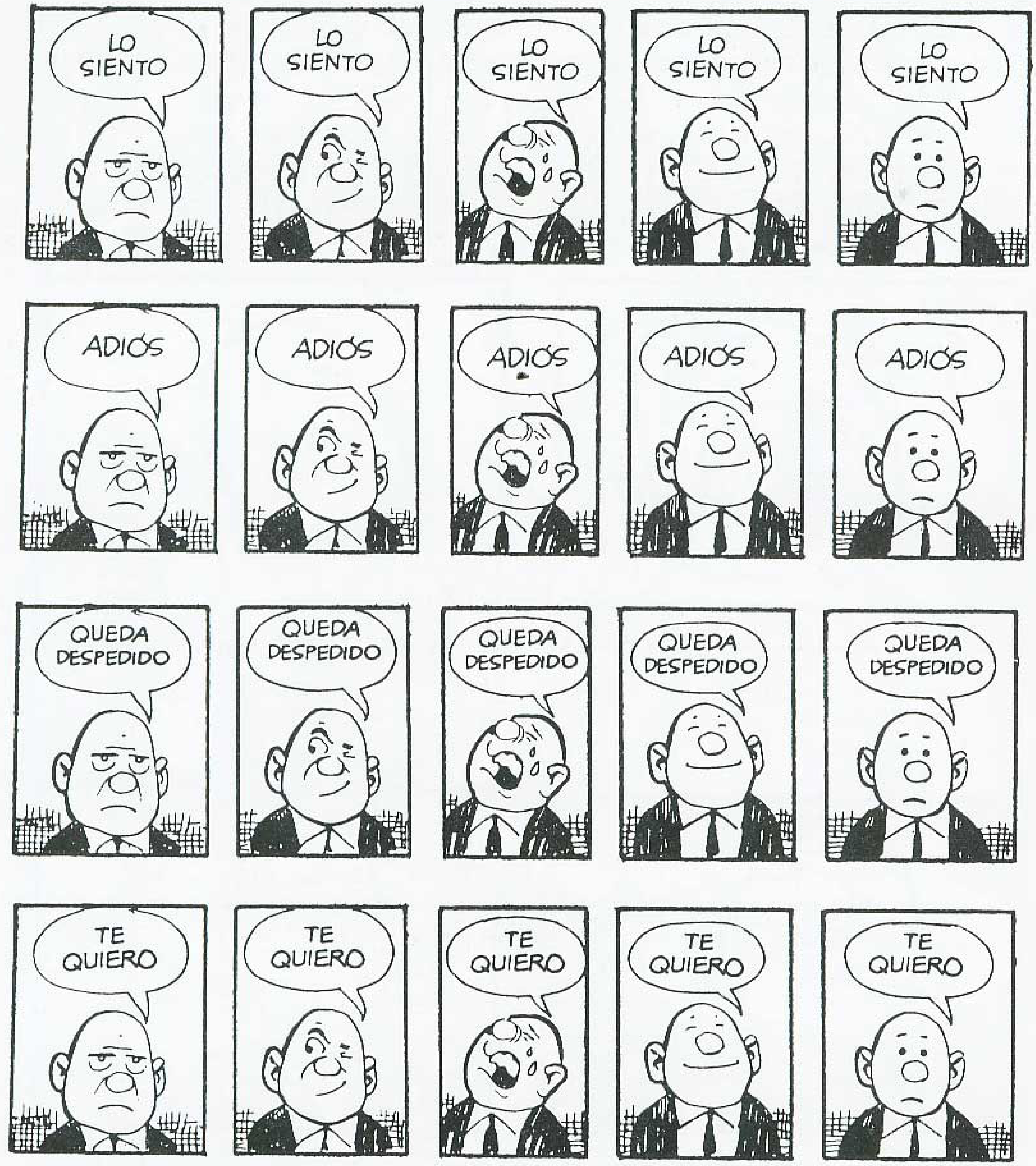
Un bienestar que se manifiesta en todo el cuerpo. Placer.



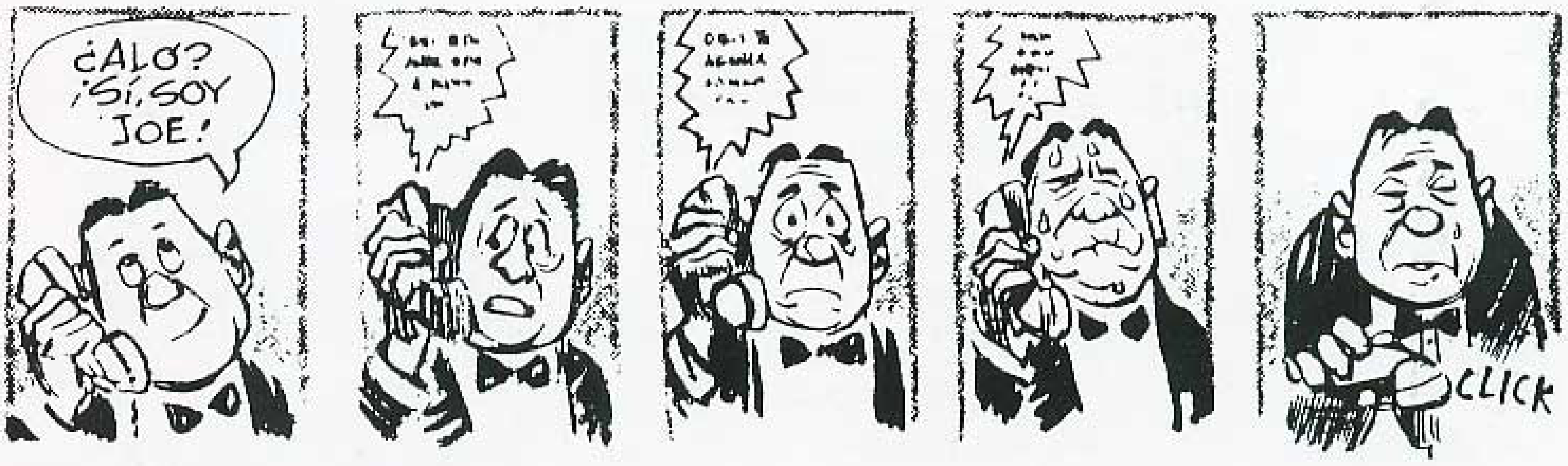
El cuerpo está preparado para entrar en acción, salir corriendo u otro movimiento.

La distinción entre postura y gesto en la cara no resulta fácil de definir, debido a los límites de su anatomía. Salvo las orejas y la nariz, la superficie del rostro está en constante movimiento. Cejas, labios, mandíbula, párpados y mejillas responden a movimientos musculares accionados por una centralita emocional situada en el cerebro.

He aquí una demostración del efecto de una serie de gestos (¿muecas?) conocidos que dan significado a una serie paralela de enunciados. La intención es servirse de las expresiones faciales a la manera de un vocabulario.


LO SIENTO
LO SIENTO
LO SIENTO
LO SIENTO
LO SIENTO
ADIÓS
ADIÓS
ADIÓS
ADIÓS
ADIÓS
QUEDA DESPEDIDO
QUEDA DESPEDIDO
QUEDA DESPEDIDO
QUEDA DESPEDIDO
QUEDA DESPEDIDO
TE QUIERO
TE QUIERO
TE QUIERO
TE QUIERO
TE QUIERO
A PASEO CON TODO
A PASEO CON TODO
A PASEO CON TODO
A PASEO CON TODO
A PASEO CON TODO

La superficie de la cara es, como una vez dijo alguien, "la ventana de la mente". Es terreno familiar para casi todos los seres humanos. En la comunicación, su papel consiste en registrar las emociones. El lector espera que las combinaciones de los elementos movibles de la cara le revelen una emoción y actúen como adverbio respecto a la postura o gesto del cuerpo. Debido a esa relación, los dibujantes suelen servirse de la cabeza (o cara) para transmitir el mensaje entero del movimiento corporal. El semblante es la parte del cuerpo que más conoce el lector. También es la parte, claro está, que respalda la palabra hablada. A diferencia del cuerpo, sus gestos son más sutiles, pero también más fáciles de entender. Igualmente, es la parte más individual del cuerpo. Observando una cara, la gente saca conclusiones a diario, confía su dinero, empeña su futuro político y hasta sus relaciones emocionales. A menudo me he dicho que si las caras de los animales fueran más flexibles, más individuales, más capaces de reflejar emociones, quizá el hombre no mataría tantos.



Esta tira ilustra con sencillez el efecto adverbial de la postura de la cabeza y los movimientos de los rasgos de la cara, que comunican la reacción emocional del protagonista al recibir una llamada telefónica que el lector no alcanza a oír.

EL CUERPO Y LA CARA

El uso de las posturas corporales y expresiones faciales (ambas igual de relevantes) es empresa de gran importancia y área de frecuente fracaso. Si se hace como es debido, puede cargar con la narrativa sin necesidad de recurrir a escenarios y sostenes innecesarios. El uso de la anatomía expresiva, a falta de palabras, es menos exigente, pues la amplitud del dibujo es mayor. Pero cuando las palabras tienen un significado o matiz más profundos, la tarea se vuelve más difícil.

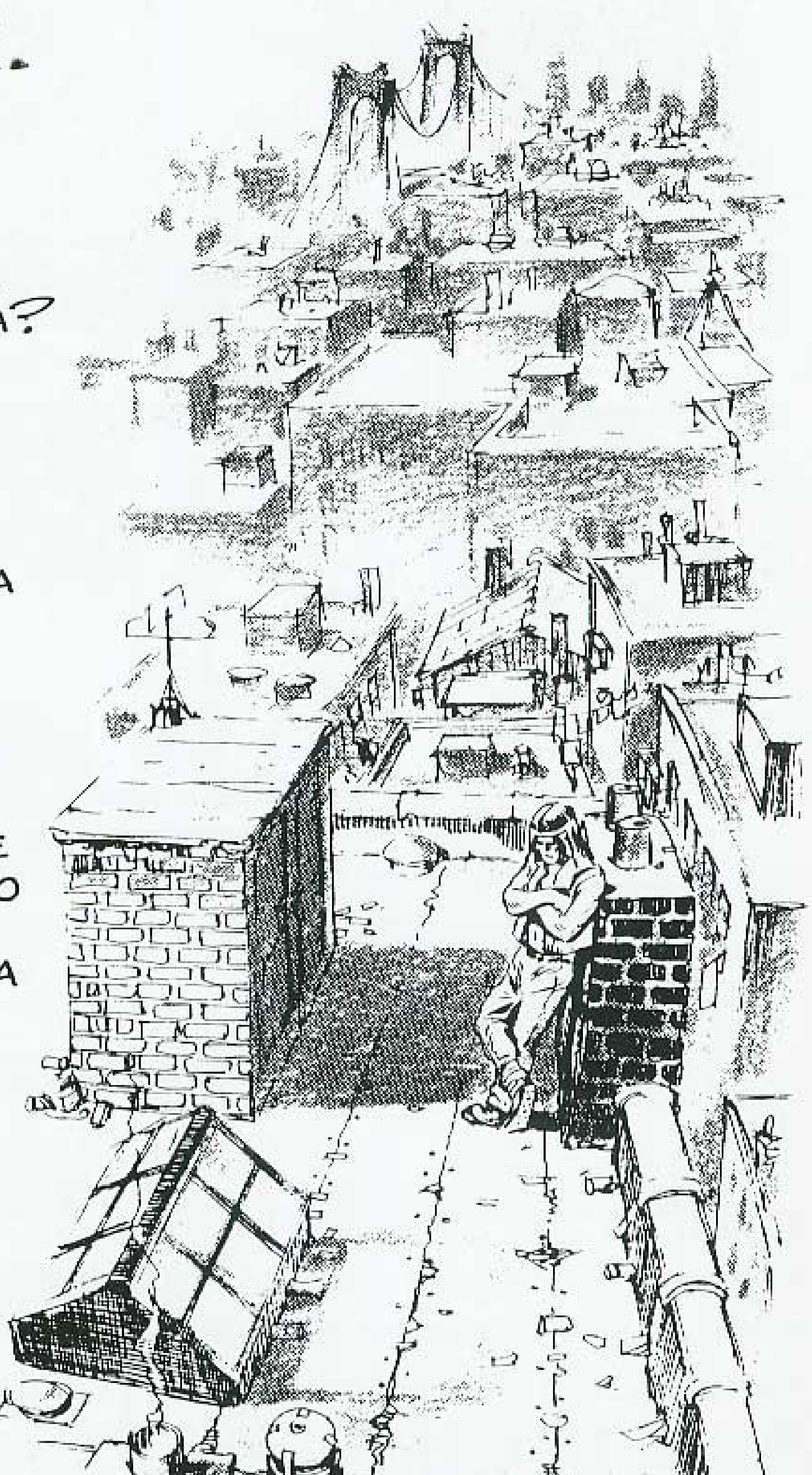
El ejemplo siguiente, "Hamlet en un tejado" (publicada por primera vez en junio de 1981), intenta afrontar semejante desafío.

Esto representa un ejemplo de una situación clásica: la del autor contra el dibujante. Éste debe decidir al principio cuál va a ser su "enfoque": o bien visualizar servilmente lo que está en la mente del autor o bien embarcarse en la balsa de las palabras del autor pero en un mar visual de su propia invención.

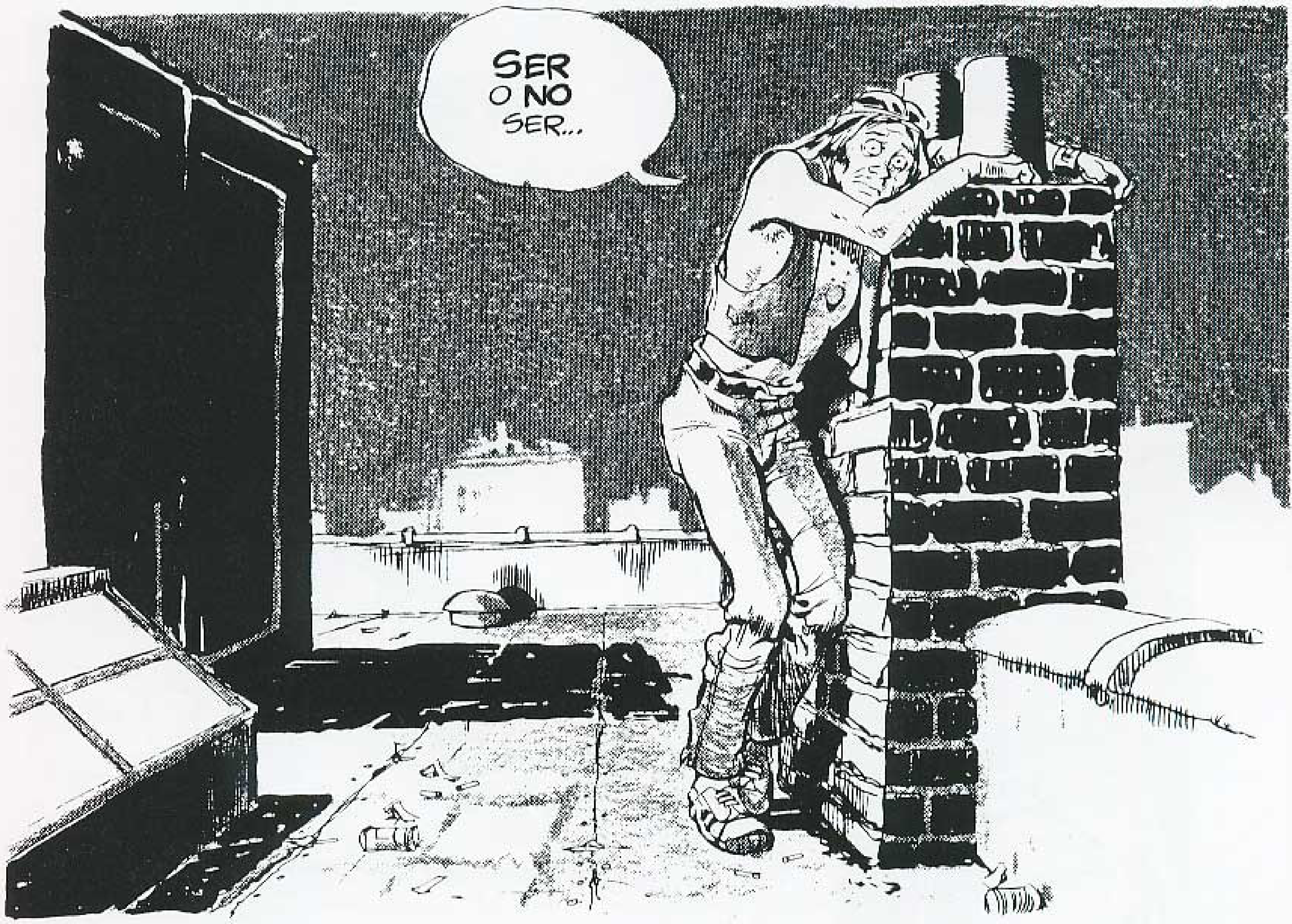
HAMLET EN UN TEJADO

¡SU PADRE HA MUERTO
MISTERIOSAMENTE!
¡SU MADRE
SE CASA CON SU TÍO
DENTRO DE UN MES!
¿TAN PRONTO? ¿TAN PRONTO?
¿NO HAY EN
TODO ESTO
ALGO QUE HUELE A
PODRIDO?
¿Y SI SE TRATARA
DE UN
ASESINATO?
BUENO, PUES
SI ES UN CRIMEN,
SU HOMBRÍA
LE EXIGE
QUE SE TOME
LA JUSTICIA
POR SU
PROPIA MANO...
¡Y EN SU
MENTE
CALENTURIENTA
RESUENA LA VOZ
DE SU PADRE,
CLAMANDO
VENGANZA!
SÍ, HA DE
CASTIGARLES,
HA DE
MATAR
A SU MADRE
Y A SU TÍO...
QUE
DUERMEN
JUNTOS,
ESCANDALIZANDO
A SU
ÉTICA
Y A SU
CONCIENCIA.

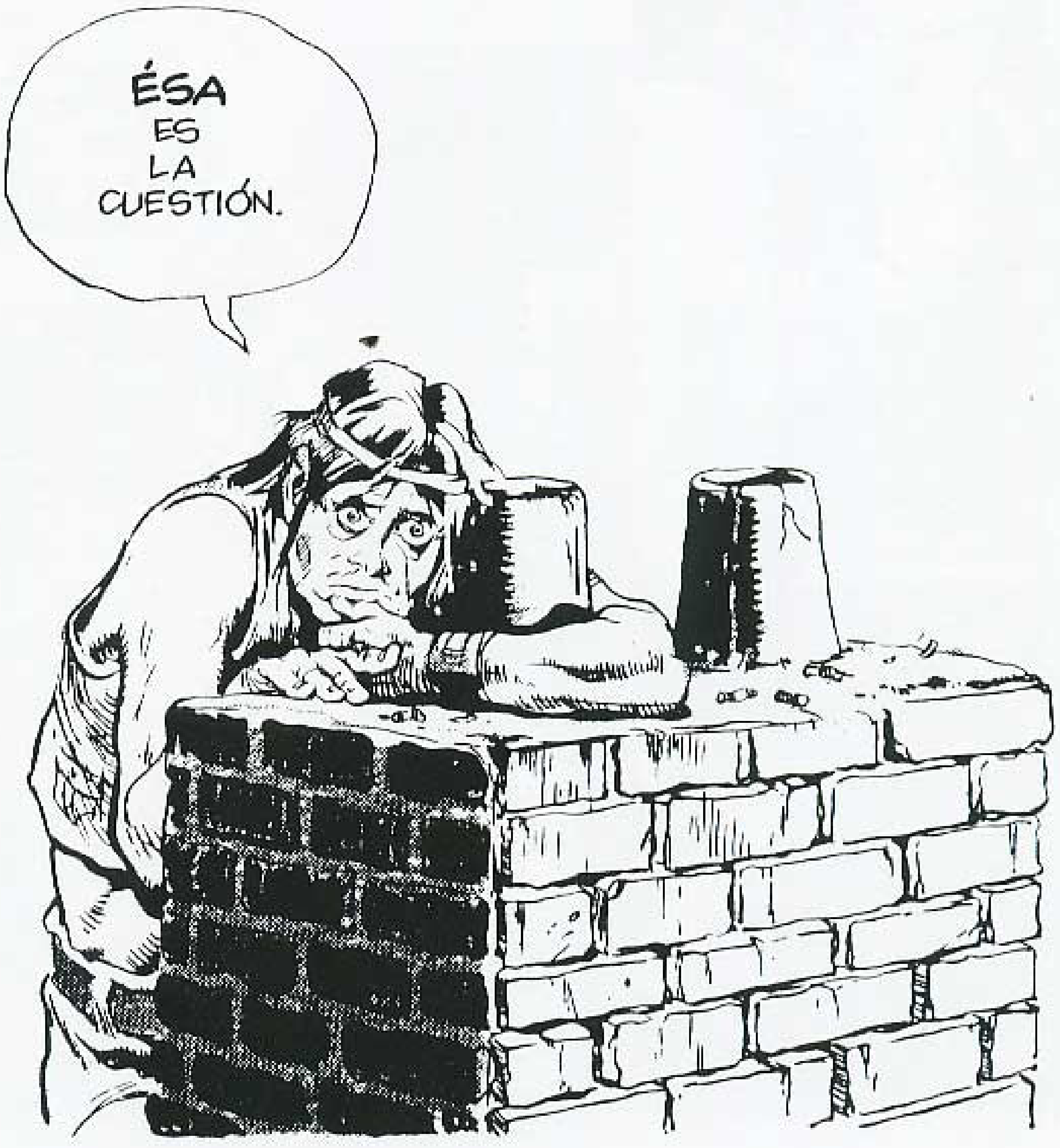
PERO...
¿PODRÁ
LLEGAR A
COMETER
UN ACTO TAN
ANTINATURAL
CON EL QUE
ADEMÁS
PERDERÁ
EL AMOR
DE OFELIA,
SU PROMETIDA?
ESPERA...
AGUANTA
UN POCO,
AFÉRRATE
POR UN
MOMENTO A
LA BALSA
DE LA
RAZÓN,
ANTES
DE QUE
ABANDONE
EL CEREBRO
PARA SER
ARRASTRADA
POR LOS
RÁPIDOS
DEL RÍO
DE SU
PASIÓN
HASTA
IR A
PARAR
AL MAR
TURGENTE
DE LA
VIOLENCIA
DEL QUE
YA NO SE
VUELVE.



En este experimento, las palabras de Shakespeare se conservan intactas. El monólogo se muestra en bocadillos, al albedrío del dibujante. El objetivo es lograr una fusión de palabra, dibujo y ritmo que tenga sentido. El resultado ha de proporcionar al lector las pausas necesarias.



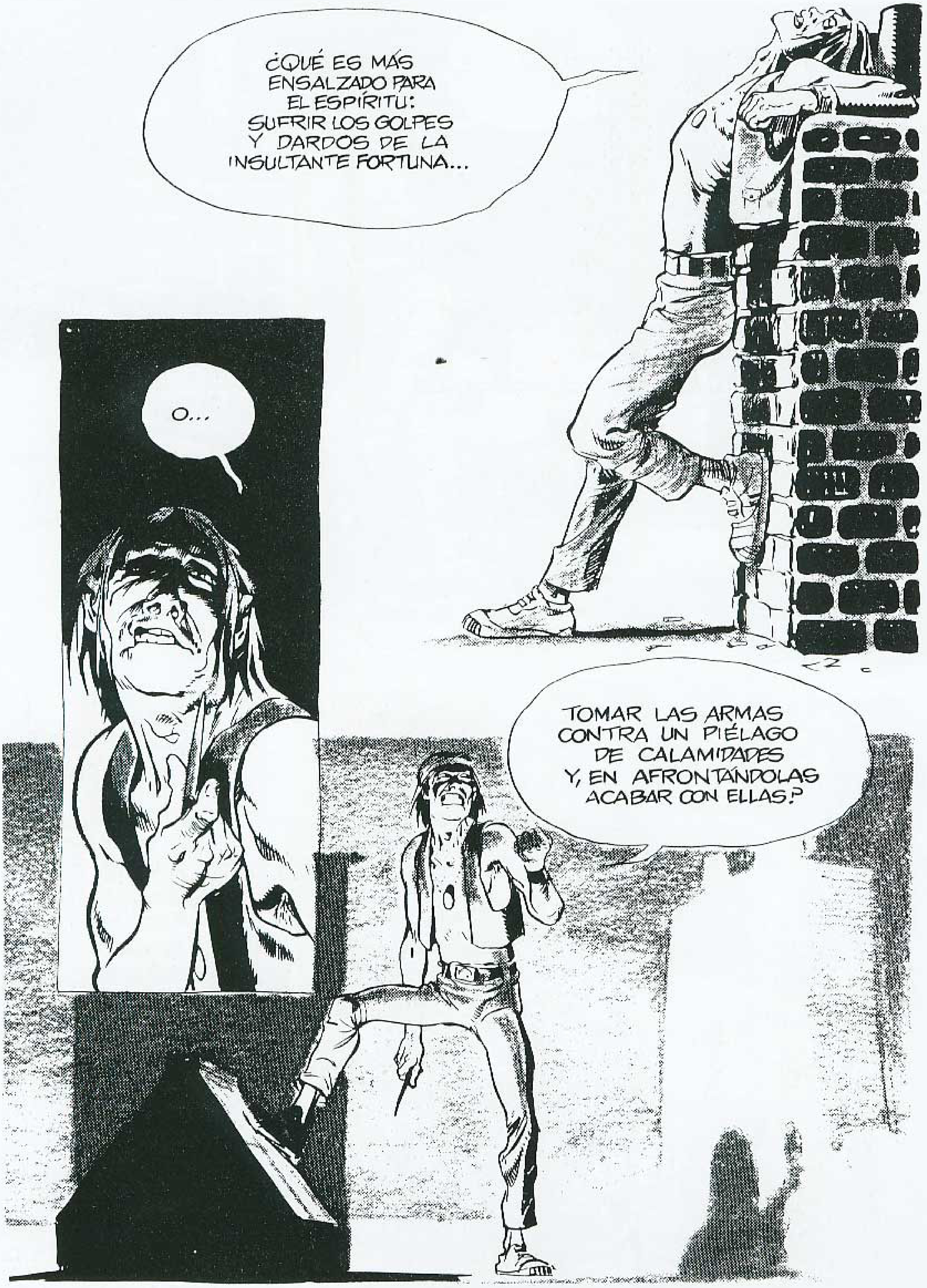
Aquí, el dibujante hace las veces de actor, y en el proceso de creación da su propio significado a los versos del guionista.


ÉSA ES LA CUESTIÓN.

Un gesto que significa meditación.

El decorado que rodea al actor da valor a la historia del "fondo", que forma parte de la acción.

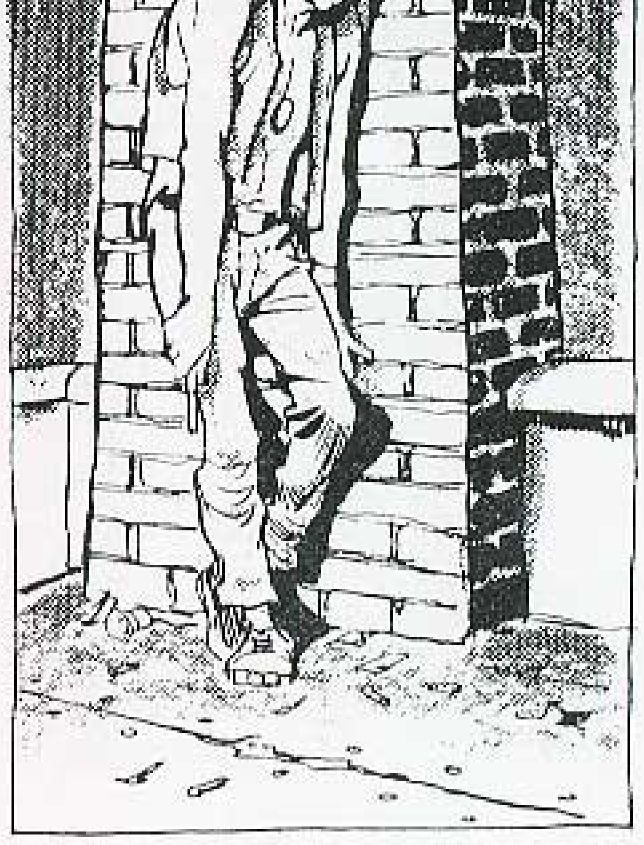
Sumisión... a un pensamiento "grave".


¿QUÉ ES MÁS ENSALZADO PARA EL ESPÍRITU: SUFRIR LOS GOLPES Y DARDOS DE LA INSULTANTE FORTUNA...
O...
TOMAR LAS ARMAS CONTRA UN PIÉLAGO DE CALAMIDADES Y, EN AFRONTÁNDOLAS ACABAR CON ELLAS?

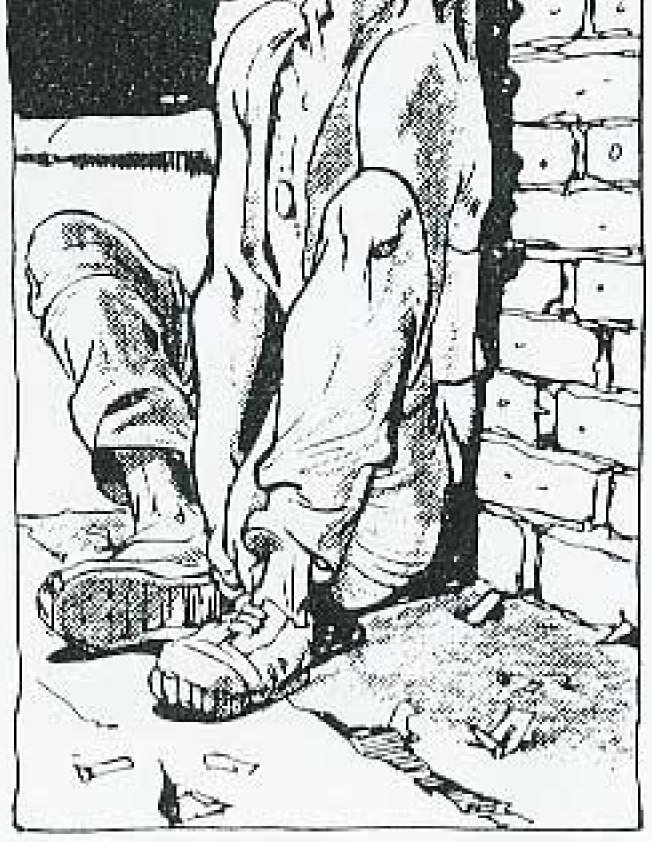
Aqui, las posturas son más que un retrato clásico de las emociones. ¡Éste no es el príncipe danés Hamlet! Sus gestos y posturas se derivan de un contexto muy concreto. El verdadero reto del artista está en ilustrar el gesto estándar de duda y agonía interior.

Jactancia... se ve a sí mismo retando a la fuerzas qu le acosan.

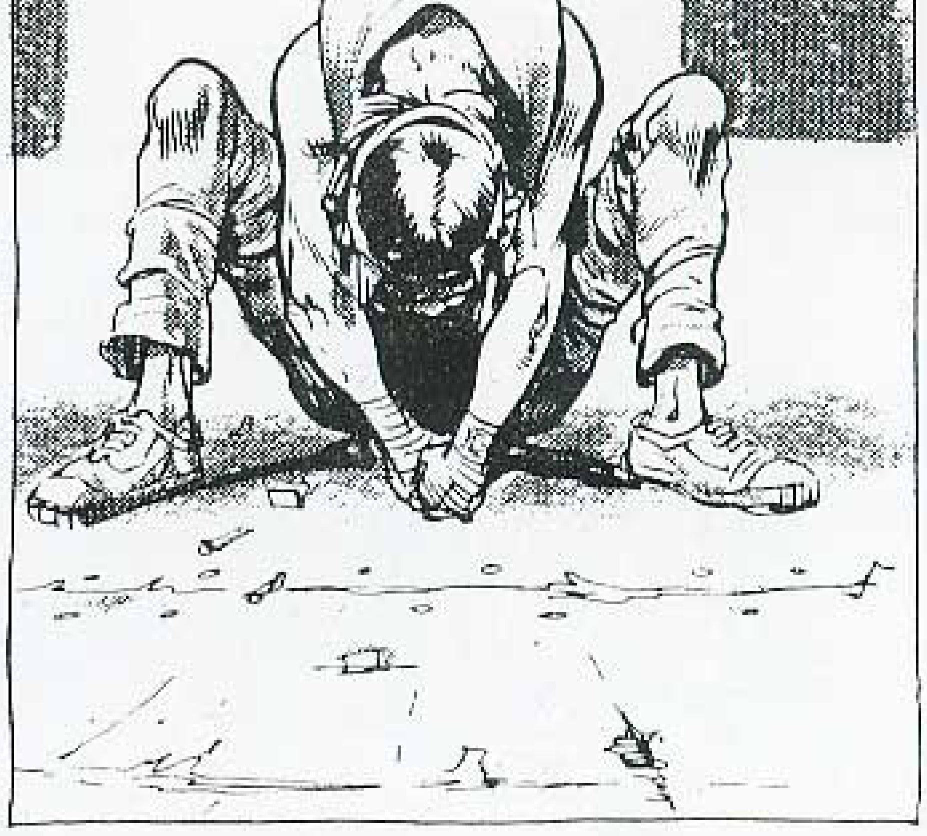
Agotamiento... Abatido por la enormidad de sus problemas.


MORIR... DORMIR...

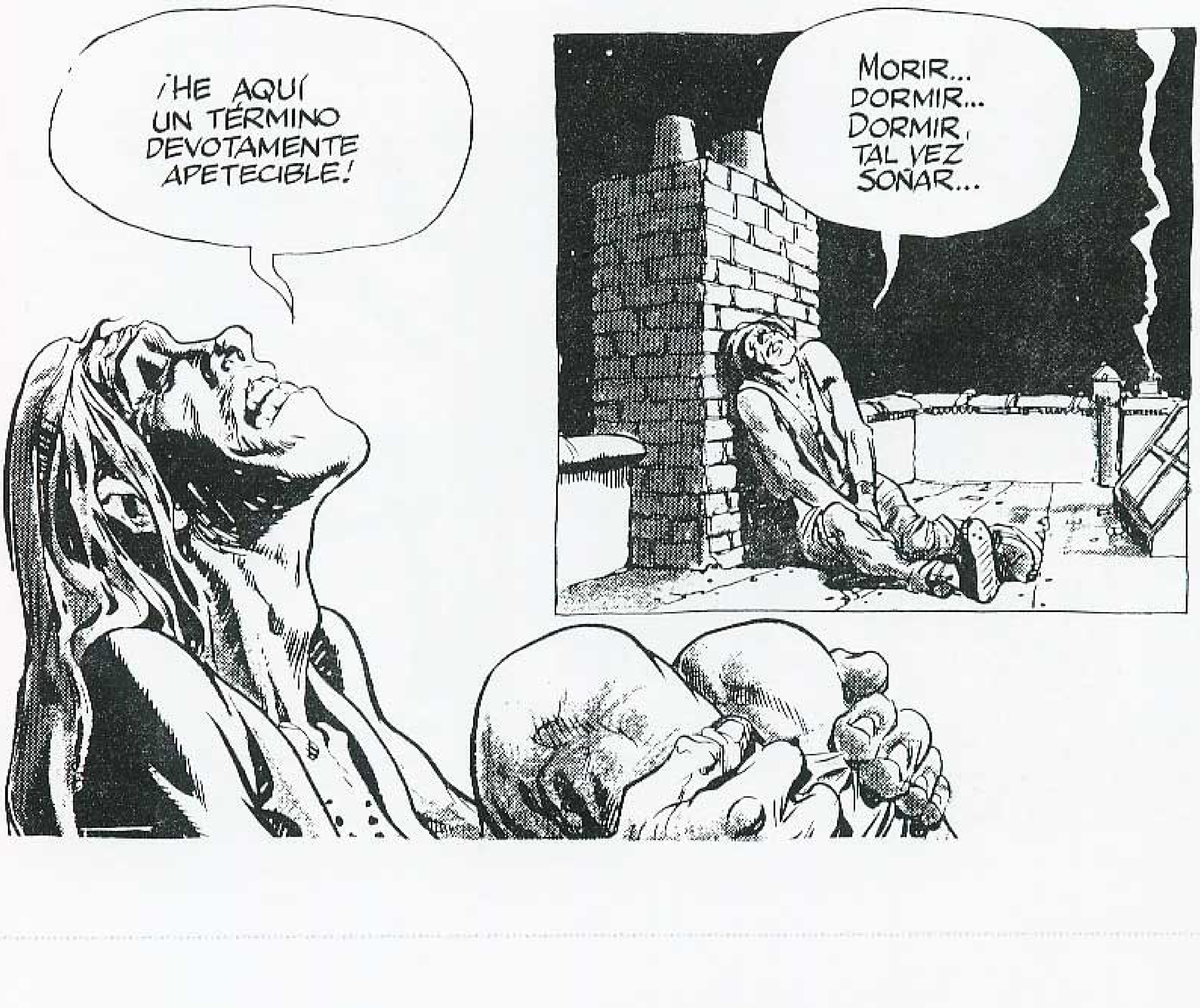
Buscando alivio, desliza su cuerpo por la pared.



Se retira a su refugio... para dormir.


Y... PENSAR QUE CON UN SUEÑO PONEMOS FIN AL PESAR DEL CORAZÓN Y A LOS MIL CONFLICTOS NATURALES QUE CONSTITUYEN LA HERENCIA DE LA CARNE...

El lenguaje de las posturas es universal e intercambiable, pero no así su modo de empleo.

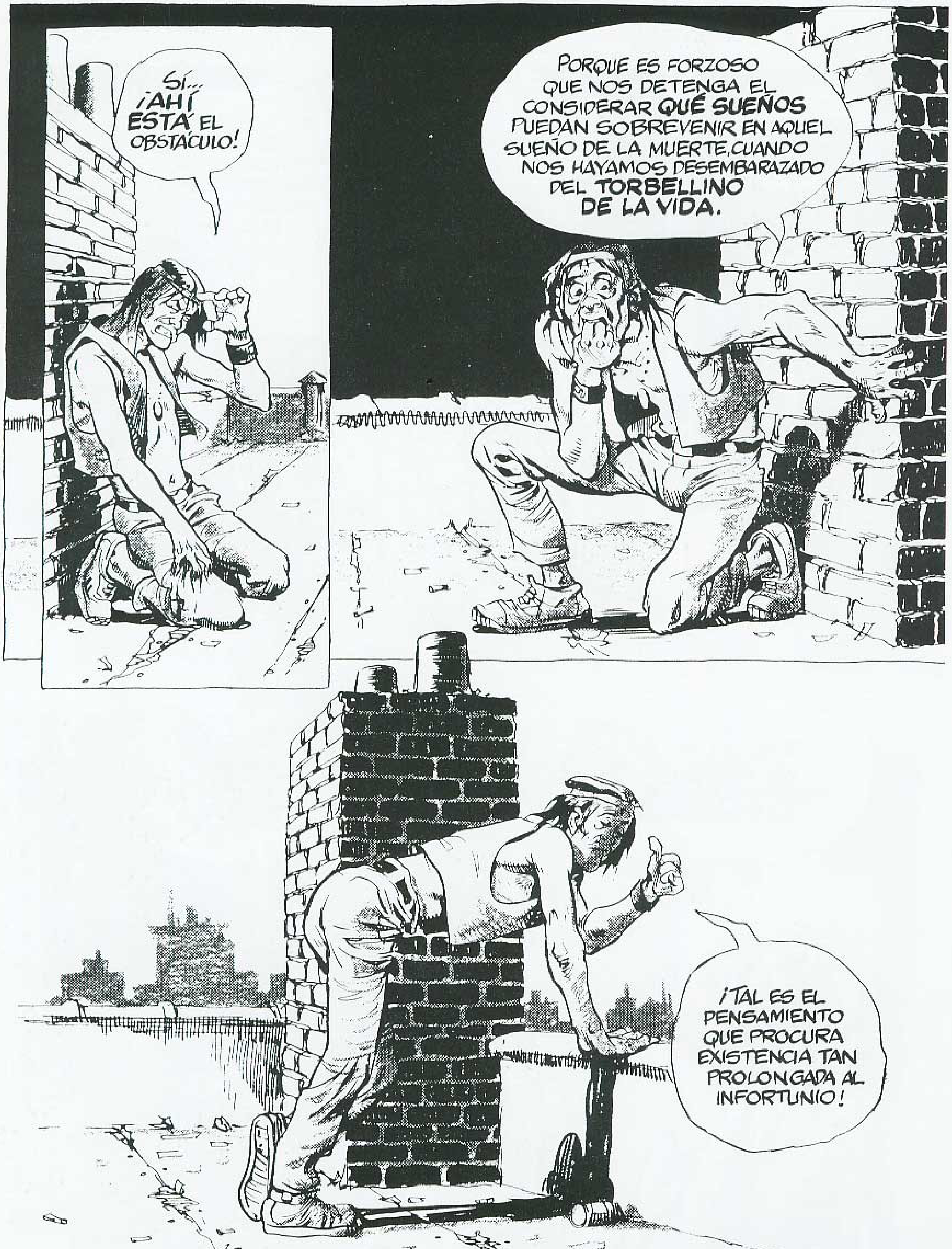

¡HE AQUÍ UN TÉRMINO DEVOTAMENTE APETECIBLE!
MORIR... DORMIR... DORMIR, TAL VEZ SOÑAR...

Deseando con todas sus fuerzas.

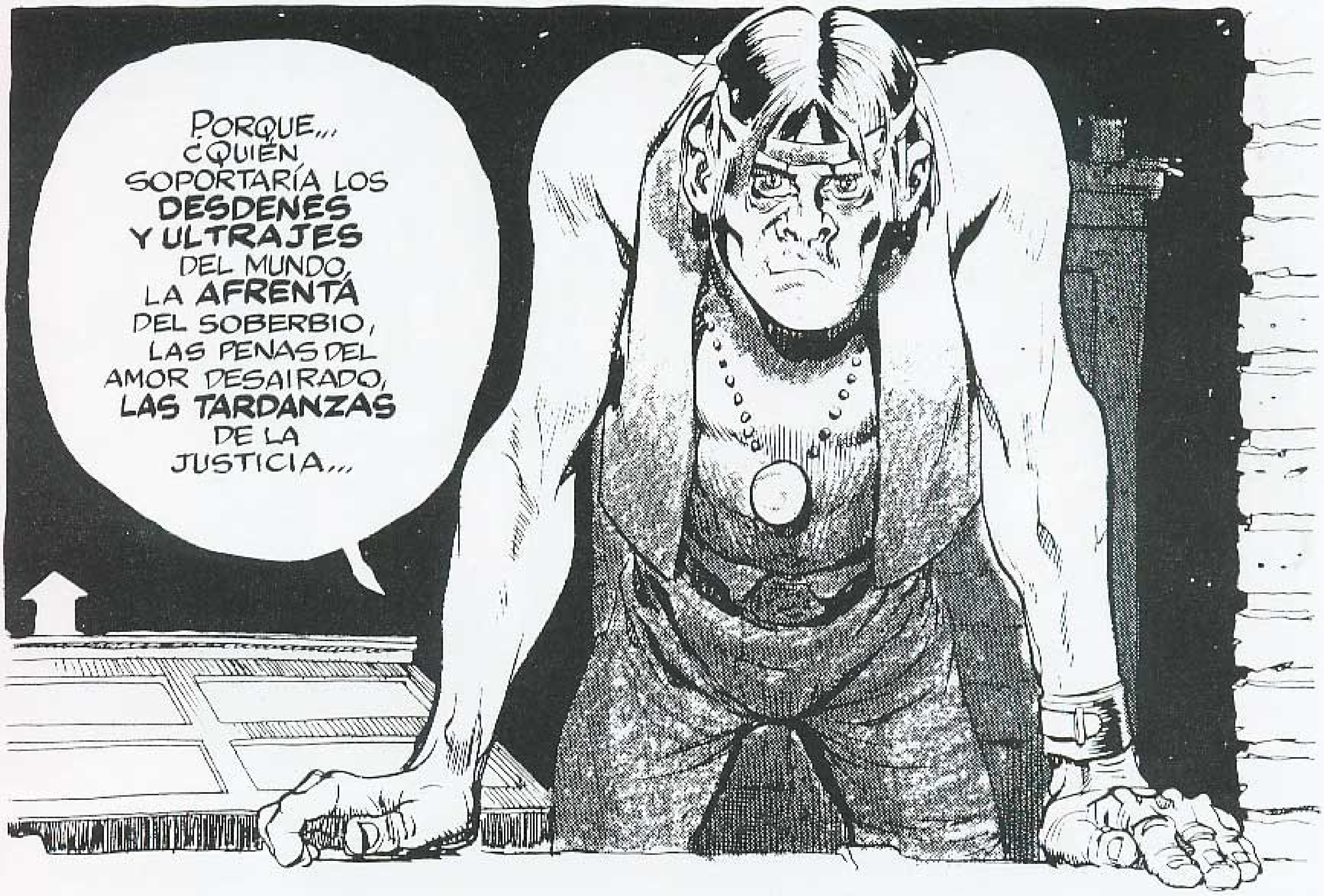
Refugiándos en el sueño o en el olvido, adopta una postura casi fetal.

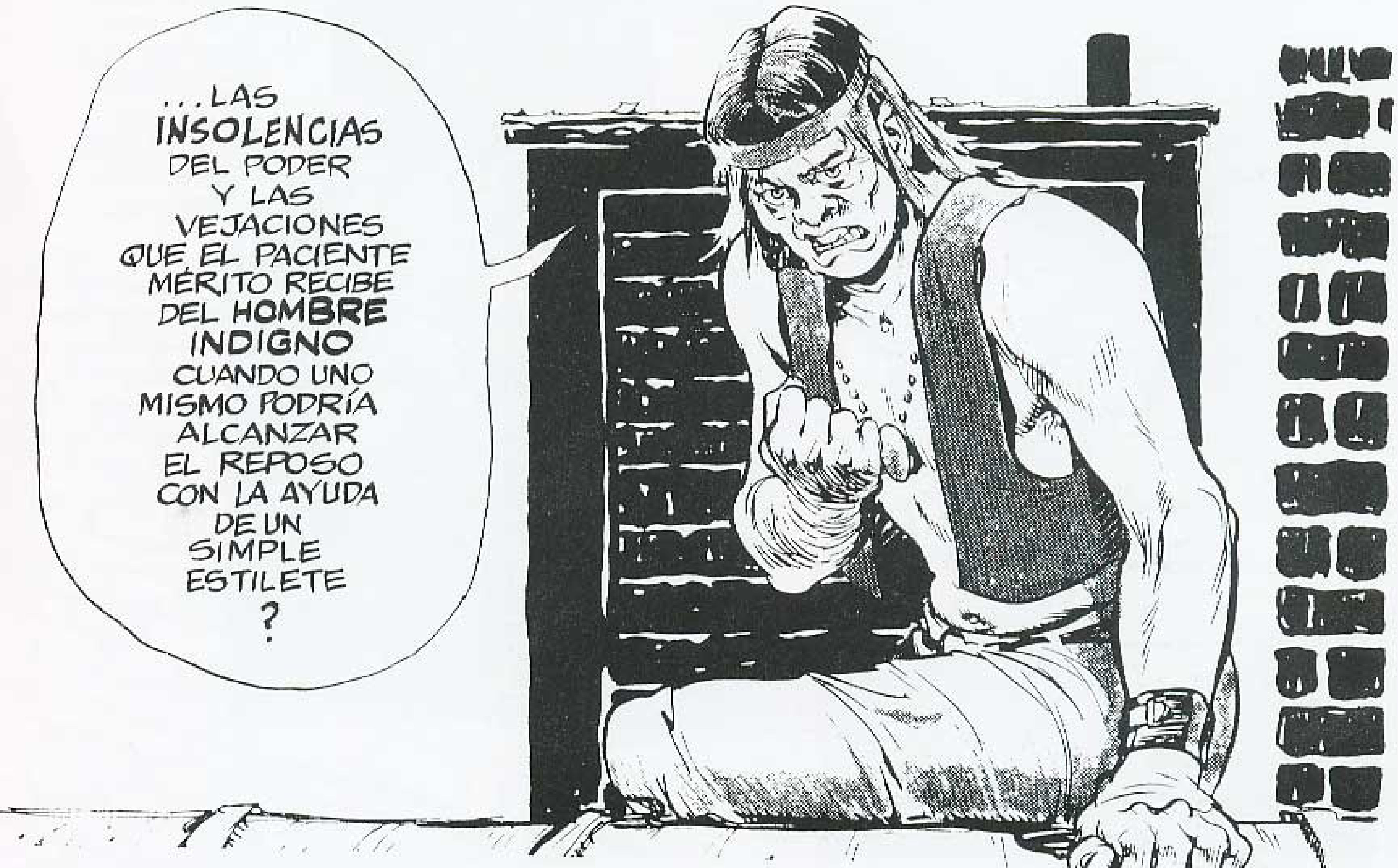
Terror… al darse cuenta de sus posibilidades.

¡Despierto nuevamente a causa de los pensamientos que le acosan!


SÍ… ¡AHÍ ESTÁ EL OBSTÁCULO!
PORQUE ES FORZOSO QUE NOS DETENGA EL CONSIDERAR QUÉ SUEÑOS PUEDAN SOBREVENIR EN AQUEL SUEÑO DE LA MUERTE, CUANDO NOS HAYAMOS DESEMBARAZADO DEL TORBELLINO DE LA VIDA.
¡TAL ES EL PENSAMIENTO QUE PROCURA EXISTENCIA TAN PROLONGADA AL INFORTUNIO!

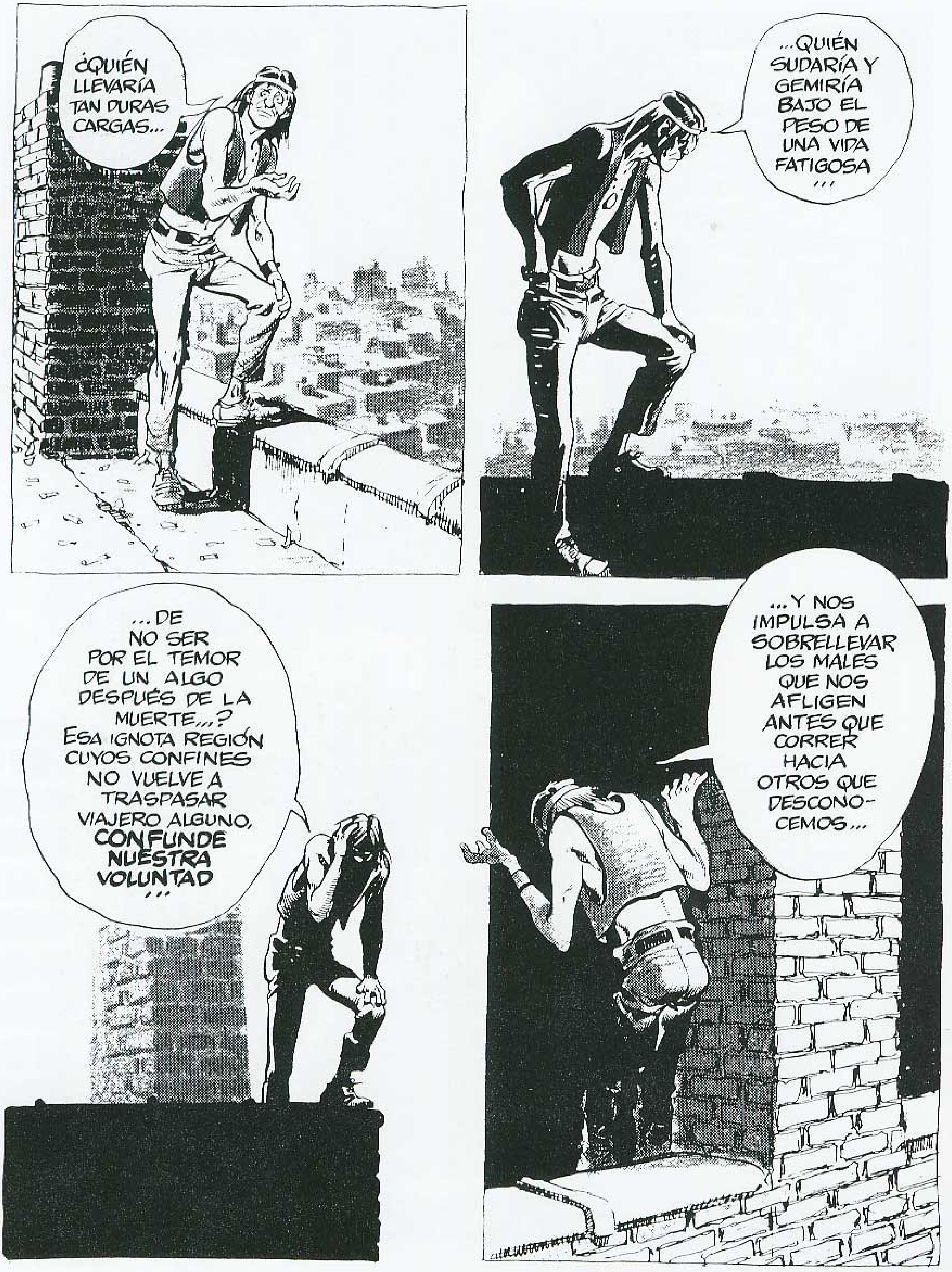
Ingenuidad… al dirigirse al manipulador invisible de su destino.


PORQUE... ¿QUIÉN SOPORTARÍA LOS DESDENES Y ULTRAJES DEL MUNDO, LA AFRENTA DEL SOBERBIO, LAS PENAS DEL AMOR DESAIRADO, LAS TARDANZAS DE LA JUSTICIA...

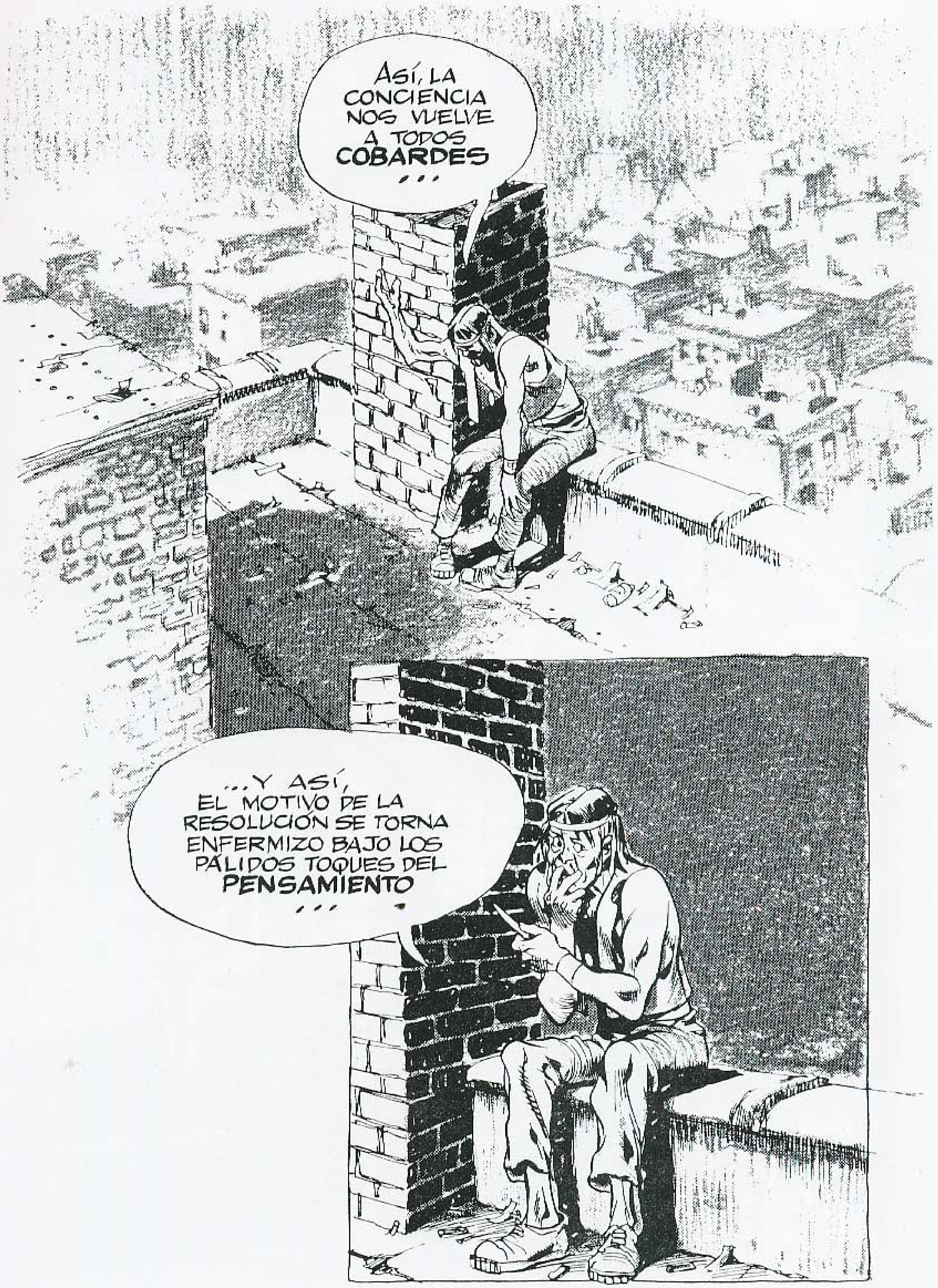

...LAS INSOLENCIAS DEL PODER Y LAS VEJACIONES QUE EL PACIENTE MÉRITO RECIBE DEL HOMBRE INDIGNO CUANDO UNO MISMO PODRÍA ALCANZAR EL REPOSO CON LA AYUDA DE UN SIMPLE ESTILETE ?

Discutiendo... empieza a cargarse de razones para sostener un propósito cada vez más firme.

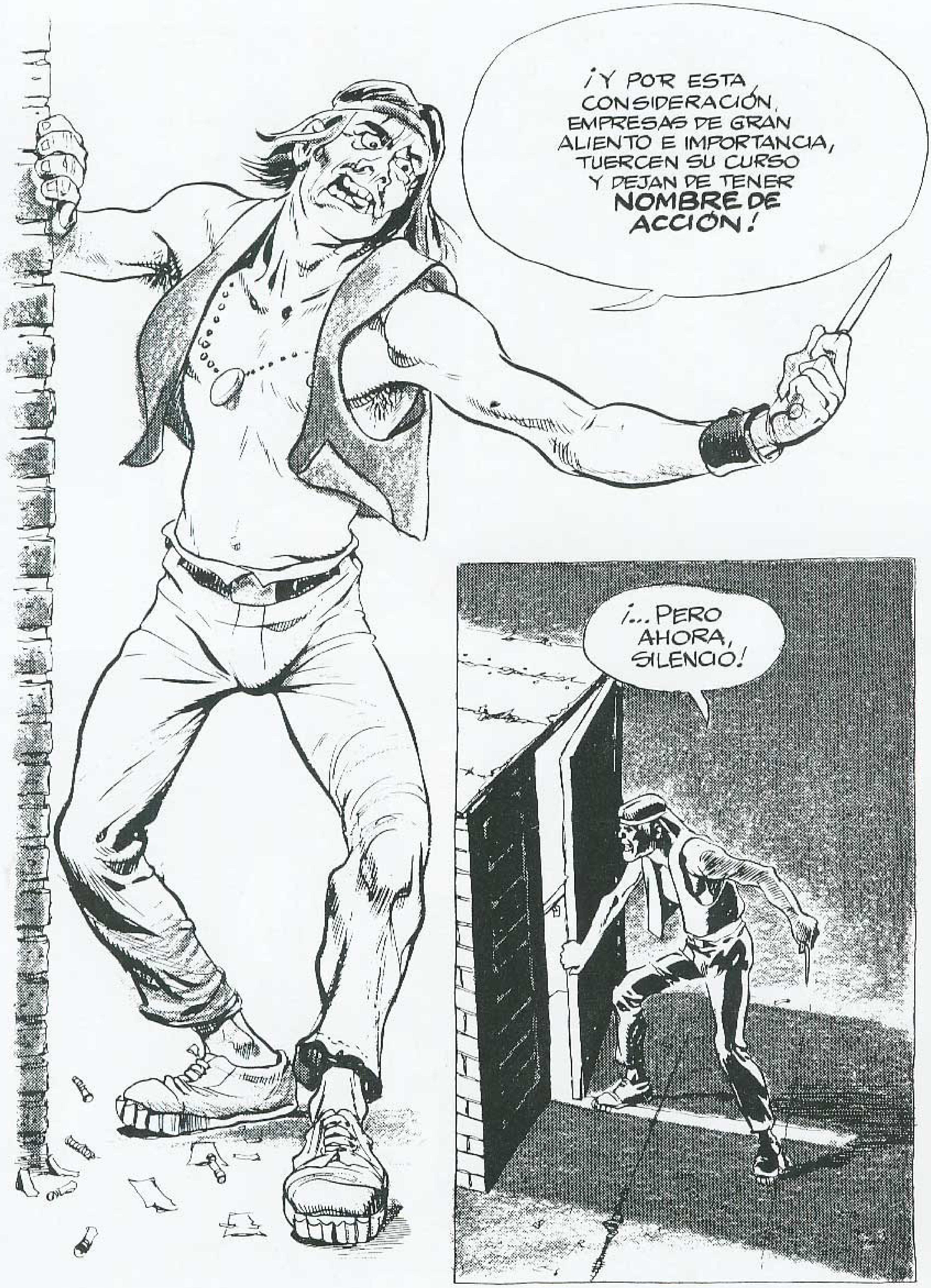
Debatiendo... las posturas de un abogado en un tribunal.


¿QUIÉN LLEVARÍA TAN DURAS CARGAS...
...QUIÉN SUDARÍA Y GEMIRÍA BAJO EL PESO DE UNA VIDA FATIGOSA ...
...DE NO SER POR EL TEMOR DE UN ALGO DESPUÉS DE LA MUERTE...? ESA IGNOTA REGIÓN CUYOS CONFINES NO VUELVE A TRASPASAR VIAJERO ALGUNO, CONFUNDE NUESTRA VOLUNTAD ...
...Y NOS IMPULSA A SOBRELLEVAR LOS MALES QUE NOS AFLIGEN ANTES QUE CORRER HACIA OTROS QUE DESCONOCEMOS...

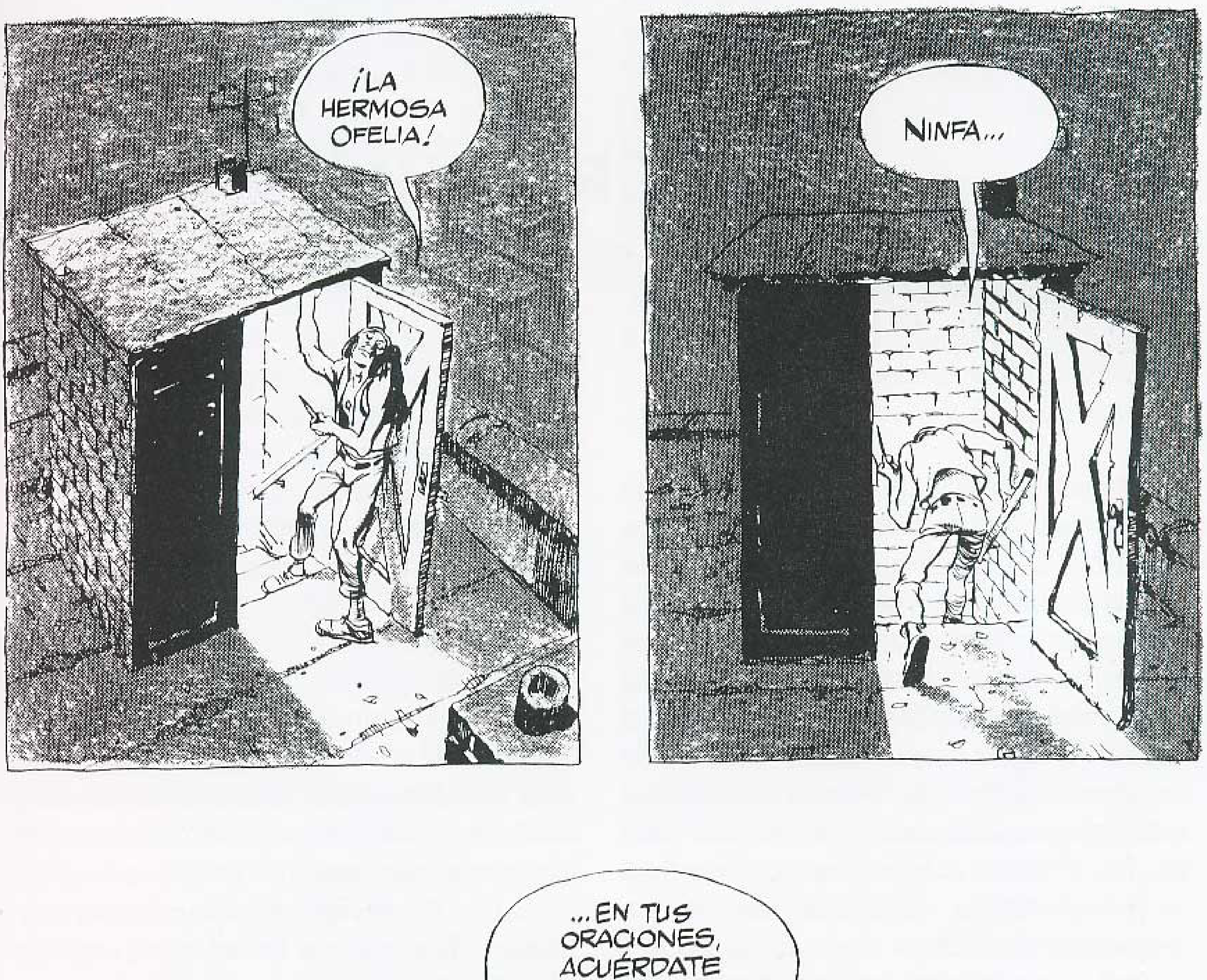
La intención de esta panorámica es la de reforzar el realismo y, de esa forma, afrontar el problema de poner el lenguaje de Shakespeare en labios de semejante personaje.


Así, la conciencia nos vuelve a todos **COBARDES** ...
...Y así, el motivo de la resolución se torna enfermizo bajo los pálidos toques del **PENSAMIENTO** ...

Vacilación... reaparición de la duda.


¡Y POR ESTA CONSIDERACIÓN, EMPRESAS DE GRAN ALIENTO E IMPORTANCIA, TUERCEN SU CURSO Y DEJAN DE TENER **NOMBRE DE ACCIÓN**!
¡...PERO AHORA, SILENCIO!

ATAQUE... decidido a llevar a la práctica la resolución tomada.


¡LA HERMOSA OFELIA!
NINFA...
...EN TUS ORACIONES, ACUÉRDATE DE MIS PECADOS.

Esta unión entre el lenguaje de Shakespeare y un moderno ciudadano de un barrio marginado acaso no sea apropiada, pero el ejercicio sirve para demostrar el potencial del medio por lo universal de su contenido emotivo.

LA ESCRITURA Y EL ARTE SECUENCIAL

"Escribir" cómics puede definirse como la concepción de una idea, la disposición de los elementos gráficos, la construcción de la secuencia de dicha narración y la composición de los diálogos. Es, a un mismo tiempo, parte y todo del medio. Es una habilidad especial, cuyos requisitos no suelen ser los de otras formas de escritura, pues está relacionada con una técnica particular. Por las exigencias que implica, el guionista de cómics se encuentra más cerca del autor dramático, con la salvedad de que el escritor, en el caso de los cómics, es también el constructor de imágenes (dibujante). En el arte secuencial, ambas funciones se encuentran irrevocablemente entrelazadas. El arte secuencial es el acto de tramar un tejido.

Al escribir sólo con la palabra, el autor dirige la imaginación del lector. En los cómics, al lector se le da lo imaginado. Una vez dibujada, una imagen se convierte en una exposición precisa que no requiere mayor interpretación. Cuando los dos se "mezclan", las palabras se fusionan a la imagen y ya no sirven para describir, sino para proporcionar sonido, diálogo y textos de apoyo.

EL ESCRITOR Y EL DIBUJANTE

Para tomar en consideración por separado el papel del escritor, es necesario limitar arbitrariamente "la escritura" a la función de concebir la idea y la historia, creando el orden de narración y fabricando los diálogos o elementos narrativos. Una vez hecho esto, podemos disponer un método de progresión compuesto de la siguiente manera:
La idea y la historia o argumento en la forma de un guión escrito, que incluye la narración y los diálogos (bocadillos).El uso de palabras y la arquitectura de la estructura redactada extiende o desarrolla el concepto de la historia. Las indicaciones para el dibujante (descripciones de viñetas y contenido de la página) llevan la idea de la mente del escritor a la del ilustrador.

Cada componente se entrega por completo a la obra en general. Al principio, el guionista debe interesarse por la interpretación de su historia por parte del dibujante, y éste, por su lado, debe sentirse cautivado por la historia o idea. Las consideraciones separadas de las funciones del guión y el dibujo están directamente relacionadas con la estética del medio, porque la separación real de escritura y dibujo ha proliferado en la práctica de los cómics modernos.

Al contrario que en el teatro (cine incluido), en el que la tecnología de su creación requiere por su propia naturaleza la contribución coordinada de muchos especialistas, los cómics pueden muy bien ser producto de un solo individuo.

El que un individuo deje el trabajo en manos de un equipo es debido, generalmente, a exigencias de tiempo. A menudo, el propio editor lo decreta así para atenerse a la programación editorial, controlar su propiedad en caso de que posea un personaje, o cuando un redactor jefe o editor reúne a un equipo para hacer frente a un lanzamiento editorial.

Muchas veces, el dibujante aprueba la opinión del redactor jefe cuando éste le dice que tiene poca capacidad para escribir, o bien abdicará voluntariamente del papel de "escribir". Así, para complacer al editor o cumplir con los plazos de entrega, el dibujante contrata los servicios de un guionista o bien el guionista contrata los servicios de un dibujante. Como resultado de este fenómeno, los editores tienen un dilema a la hora de querer devolver los originales a su creador. ¿Quién es el "creador" de una página de cómic escrita por una persona, dibujada a lápiz por otra y pasada a tinta, rotulada (acaso coloreada y realizados los fondos) por otras tantas?

Un factor que desde siempre ha impactado en los cómics como forma artística es el hecho indiscutible de que nos encontramos ante un medio de comunicación que es, ante todo, visual. Lo que primero atrae la atención del lector es el dibujo. Ahora bien, eso precisamente puede engañar al dibujante, haciéndole centrar su talento en el estilo, la técnica y los artilugios gráficos que están ideados para deslumbrar. La receptividad del lector a los efectos visuales, así como la estima en que se tiene ese trabajo, refuerza esa manera de dibujar y estimula la proliferación de dibujantes atletas que crean páginas absolutamente magníficas, pero sin apenas historia que contar.

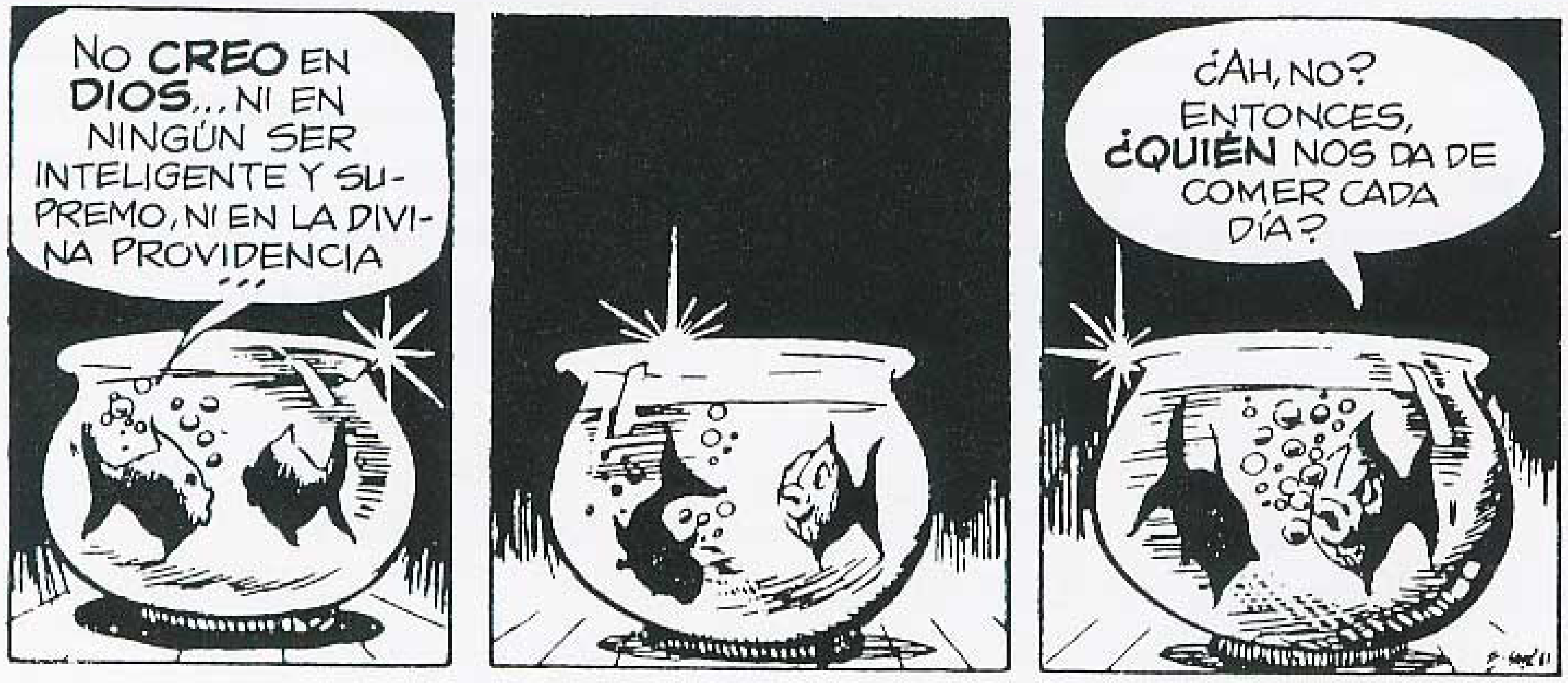
Will Eisner

LA APLICACIÓN DE "LA ESCRITURA"

En los cómics dirigidos a un público esencialmente visual o en los que las exigencias del argumento se orientan en torno a un sencillo superhéroe, la acción y el estilo del dibujo se vuelven tan dominantes que atenúan el "tejido" formado por la escritura y el dibujo. Otro factor que deteriora este tejido es el procedimiento según el cual el guionista da al dibujante un mero resumen del argumento. El dibujante procede entonces a crear una secuencia de dibujo entera, componiendo las viñetas en base a una suposición general de diálogo no escrito y conformándose con su comprensión de los requisitos del argumento. Una vez acabado el dibujo (a estas alturas algo así como un tapiz), se le entrega al guionista para que le añada diálogos y textos de apoyo. En este momento, puede darse un conflicto de identidades si el escritor, al querer conservar su equidad en el producto final, escribe más de la cuenta en un espacio que no le fue destinado por el dibujante, cuya interpretación de la página es ya irrevocable.

PALABRAS/DIBUJO: INSEPARABLES

El siguiente ejemplo de la interdependencia de las palabras (texto) y de la imagen (dibujo) aborda un tema de una cierta sofisticación. En este caso, el dibujo sin texto resultaría incomprensible. Aquí, el dibujante también "escribe".

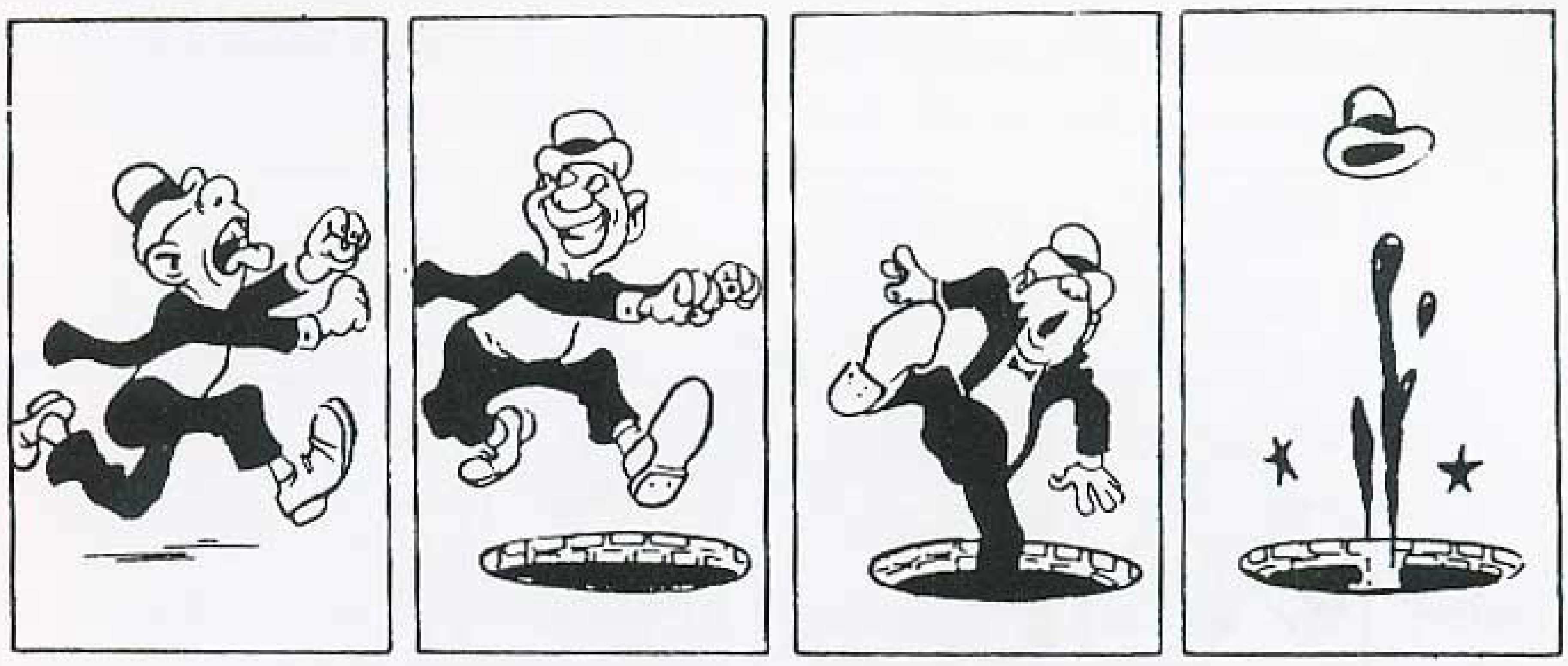

NO **CREO** EN **DIOS**... NI EN NINGÚN SER INTELIGENTE Y SUPREMO, NI EN LA DIVINA PROVIDENCIA ...
¿AH, NO? ENTONCES, **¿QUIÉN** NOS DA DE COMER CADA DÍA?

El uso de los peces y lo deslucido del dibujo no restan nada al tema. La pausa deliberada (ritmo) al insertar una viñeta sin palabras añade peso y fuerza al chiste. El poner en negrita las palabras CREO, DIOS y QUIÉN confiere sonido y educa el oído del lector. En realidad, al lector se le pide que produzca (u "oiga") el sonido dentro de sí.

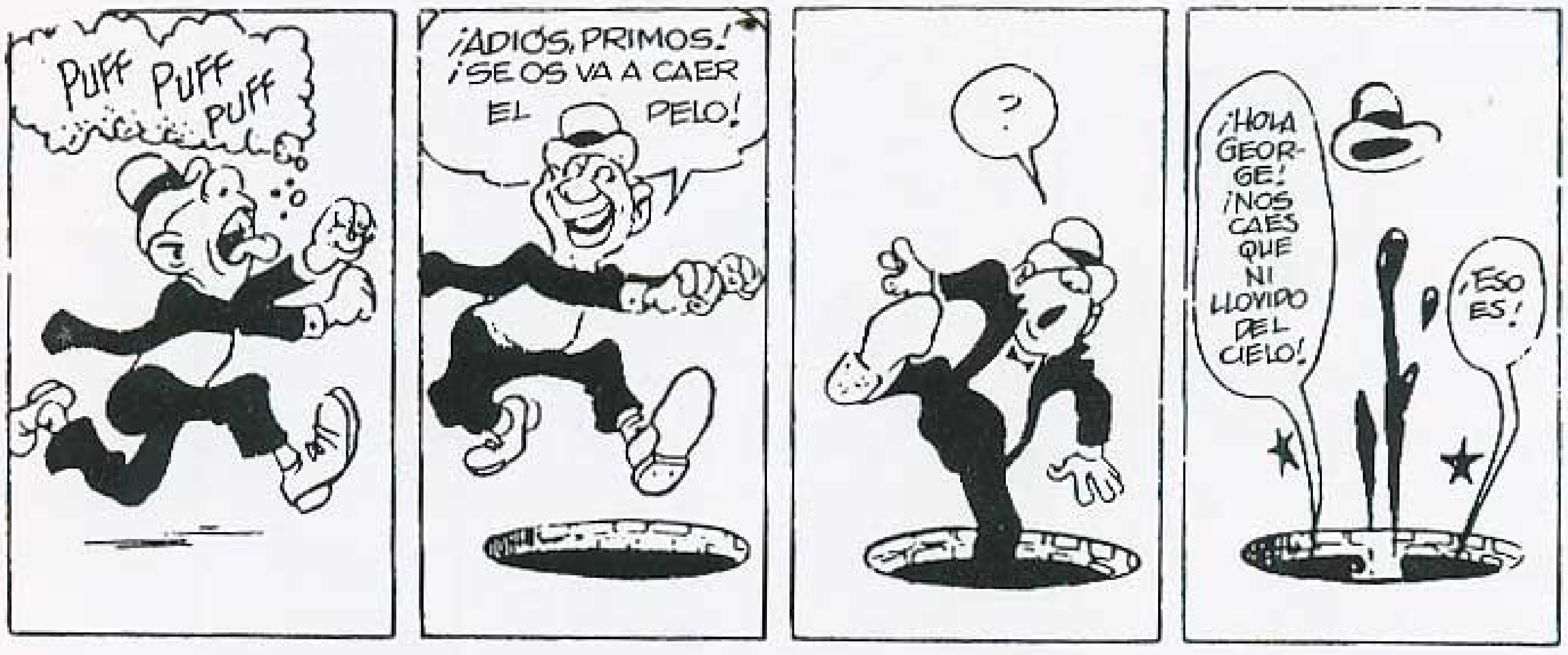
Es ésta una escritura especialmente adaptable a los cómics. El "control" del oído del lector es vital, si lo que pretenden los diálogos es transmitir el mensaje que el escritor concibió originalmente.

EL USO DE LAS PALABRAS

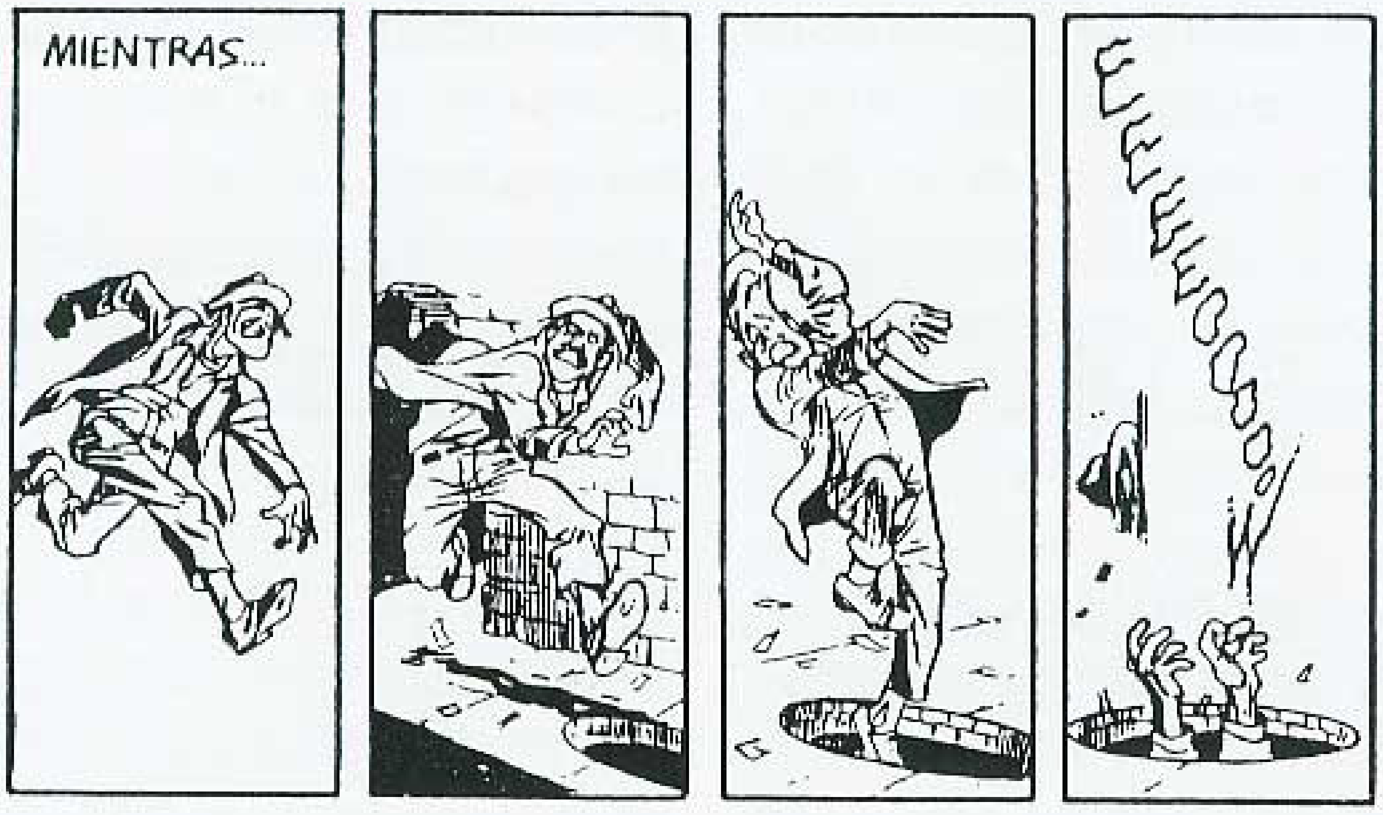
Imagina para el ejemplo siguiente un guión (segmento) hecho bien por el guionista, bien por el dibujante, y que tiene que ver con un fugitivo que huye de la policía. La intención es plantear una demostración de las varias aplicaciones posibles del texto, que incluye diálogo, textos de apoyo y descripciones. Hay que recordar que en la labor creativa no hay nada "correcto" ni "incorrecto".



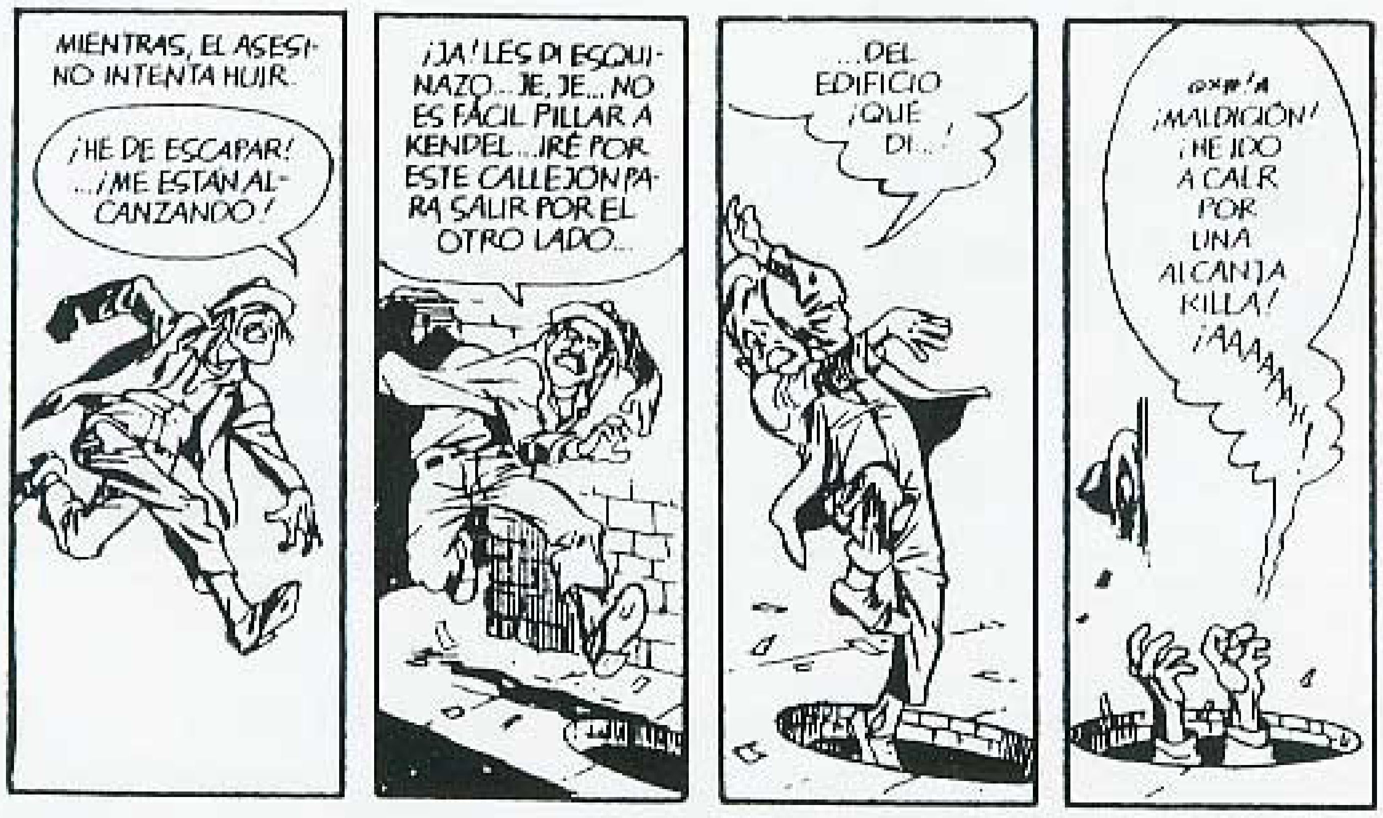
EJEMPLO 1 (Cómico): *¡Chiste "puramente" visual! No hace falta para nada la "escritura", que puede haber precedido al dibujo en la forma de un par de frases escritas o bien comunicadas verbalmente.*


PUFF PUFF PUFF
¡ADIÓS, PRIMOS! ¡SE OS VA A CAER EL PELO!
?
¡HOLA GEORGE! ¡NOS CAES QUE NI LLOVIDO DEL CIELO!
¡ESO ES!

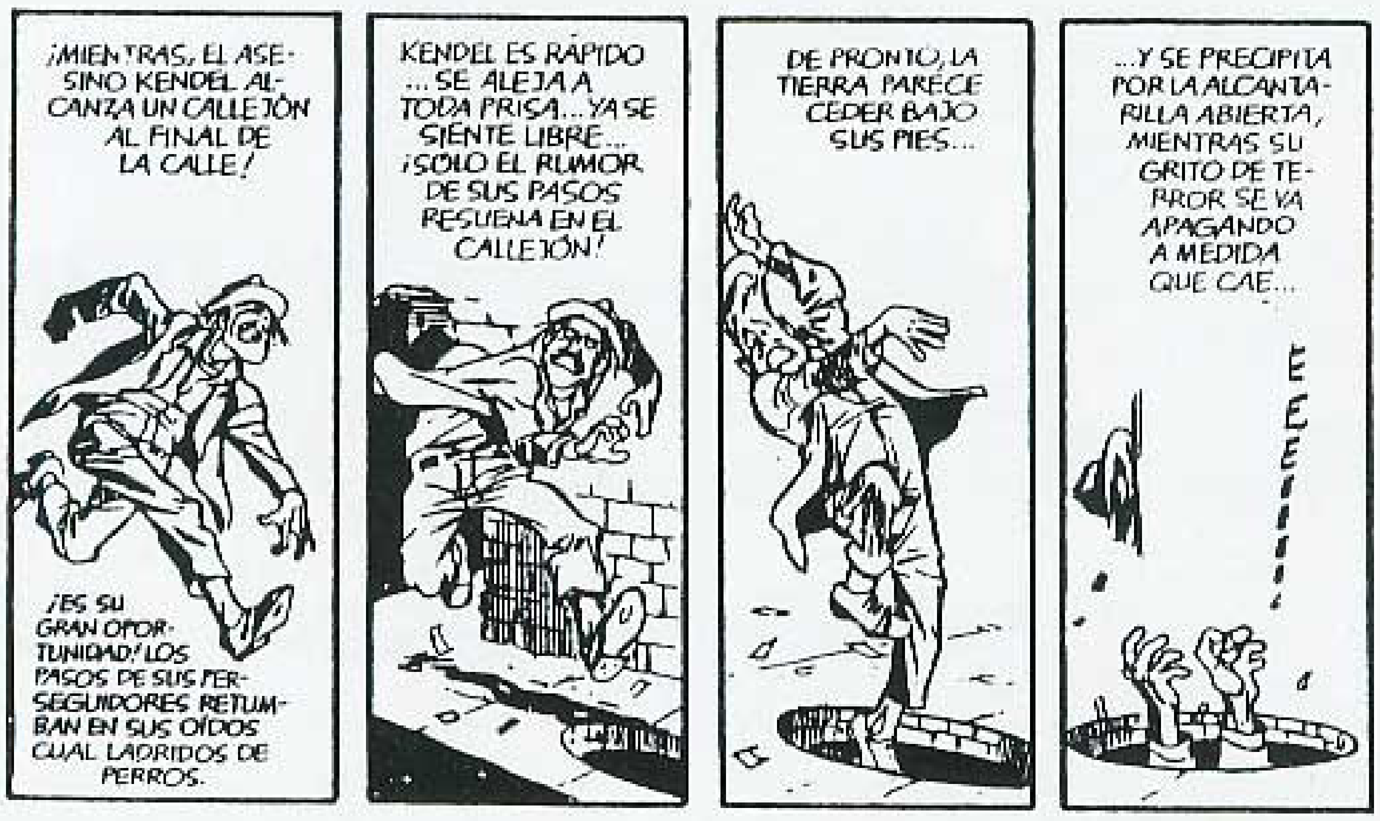
EJEMPLO 2 (Cómico): *Dado que el humor se presta a simplificaciones exageradas, la "escritura" también tiene que ceñirse a esa norma. Debido a la sencillez del dibujo, el texto puede (y tiene tal libertad) alterar tanto el significado como la intención. También puede influir en el humor, al añadirle la dimensión del absurdo.*


MIENTRAS...
EEEEOOOOO!!

EJEMPLO 3 (Realista): *Un mínimo de palabras. En esta tira las palabras hacen de sonidos. El dibujante carga con la responsabilidad de transmitir acción y emociones del fugitivo con la sola imagen.*


MIENTRAS, EL ASESINO INTENTA HUIR.
¡HE DE ESCAPAR! ...¡ME ESTÁN ALCANZANDO!
¡JA! LES DI ESQUINAZO... JE, JE... NO ES FÁCIL PILLAR A KENDEL... IRÉ POR ESTE CALLEJÓN PARA SALIR POR EL OTRO LADO...
...DEL EDIFICIO ¡QUÉ DI...!
¡MALDICIÓN! ¡HE IDO A CAER POR UNA ALCANTARILLA! ¡AAAAAAH!!

EJEMPLO 4 (Realista): *Se usan más bocadillos para reforzar el tema.*


¡MIENTRAS, EL ASESINO KENDEL ALCANZA UN CALLEJÓN AL FINAL DE LA CALLE!
¡ES SU GRAN OPORTUNIDAD! LOS PASOS DE SUS PERSEGUIDORES RETUMBAN EN SUS OÍDOS CUAL LADRIDOS DE PERROS.
KENDEL ES RÁPIDO ...SE ALEJA A TODA PRISA... YA SE SIENTE LIBRE... ¡SOLO EL RUMOR DE SUS PASOS RESUENA EN EL CALLEJÓN!
DE PRONTO, LA TIERRA PARECE CEDER BAJO SUS PIES...
...Y SE PRECIPITA POR LA ALCANTARILLA ABIERTA, MIENTRAS SU GRITO DE TERROR SE VA APAGANDO A MEDIDA QUE CAE...
EEE......!

EJEMPLO 5 (Realista): *Un exceso de texto procura añadir dimensión al dibujo e intenta participar en la narración repitiendo (o reforzando) lo que las imágenes están intentando contar.*

En vista de esta interdependencia, no hay más remedio (para ser justos con el medio) que reconocer la preponderancia del guión. A continuación, empero, se ha de reconocer que para un perfecto (o puro) engranaje, el guionista y el dibujante han de encarnarse en una misma persona. La letra (o el escritor) debe mantener el control hasta el final.

HISTORIA E IMÁGENES

En la práctica, el creador, una vez concebida la idea, se dispone a desarrollarla con palabras e imágenes en un todo unificado. Es entonces cuando los elementos gráficos ejercen su predominio, pues al fin y al cabo hay que leer el producto final como un conjunto visual. En el análisis final, es esta "mezcla" la prueba definitiva del éxito y calidad del producto del arte secuencial.

DESARROLLO DE LA HISTORIA

Desde un principio, la concepción y composición escrita de la historia se ve afectada por las limitaciones del medio, que prácticamente dictan el campo de acción de la historia y la profundidad de la narración. Por este motivo, la literatura de los cómics se ha visto dominada durante mucho tiempo por historias y argumentos de acciones sencillas y obvias. La elección de una historia y su narración se encuentra sujeta a limitaciones de espacio, al saber hacer del dibujante y a la tecnología de reproducción. En realidad, tanto desde el punto de vista gráfico como literario, este medio puede tratar materias y temáticas de gran sofisticación.

De los numerosos elementos de una historia, los más agradecidos en cuanto al dibujo son los paisajes y la acción. También es razonable poder abordar abstracciones transmitidas por los personajes o por los paisajes. El diálogo que da voz al pensamiento tiene la virtud de dar sentido a la acción. El texto usado en la introducción de una secuencia o interpuesto entre viñetas sirve para enunciar el paso del tiempo y el cambio de escenario. A este respecto, puede que la palabra más útil (y más empleada) en el cómic sea la de "MIENTRAS".

No hay manera de marcar una proporción de palabras-dibujos en un medio en el que las palabras (la rotulación) son parte de la forma. El arte secuencial es resultado de un cálculo empírico que define una imagen como "lo visual" o "la ilustración". Yo entiendo por "lo visual" una serie o secuencia de imágenes que sustituyen un pasaje descriptivo narrado sólo con palabras. Una "ilustración" refuerza (o decora) un pasaje descriptivo. Se limita, sencillamente, a repetir el texto.

Es "LO VISUAL" lo que funciona como la forma más pura del arte secuencial, pues intenta emplear la mezcla de letra e imagen como un lenguaje con el que narrar.

Al empezar, el creador toma una decisión respecto a la índole de la historia. Debe decidir si trata de exponer una idea, un problema y su solución o transportar al lector a lo largo de una experiencia.

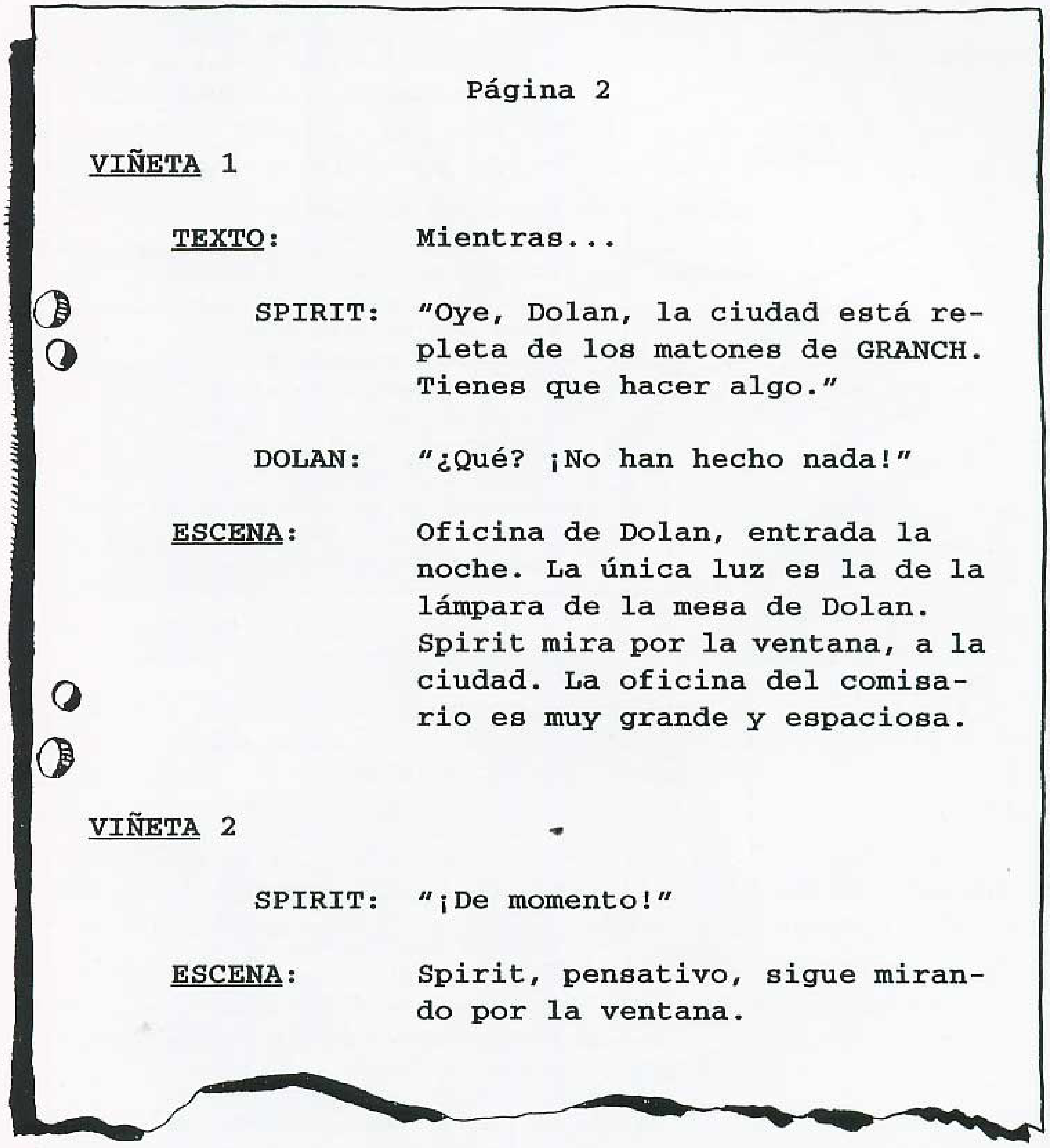
El estilo del tratamiento (es decir, cómico o realista) tiene gran importancia en las consideraciones que le siguen. A menudo, el estilo es un concepto predeterminado y no es sometido a una elección consciente o a una minuciosa reflexión. Sin embargo, es importante tenerlo en cuenta en los siguientes pasos.

En el siguiente paso hay que descomponer la historia en partes. Es en este momento cuando tiene lugar la aplicación de la historia y argumento a las limitaciones de espacio o tecnología. El tamaño de la página, el número de páginas, el proceso de reproducción y los colores disponibles influyen en esta "descomposición". A veces, sobre todo en el caso del guionista que hace un guión para el dibujante, la descomposición fundamental corre a cargo del guionista durante la redacción del trabajo. El escritor inicia la descomposición y confía (a menudo con una plegaria ferviente) en que el dibujante reproducirá o ilustrará la descripción de la acción y las instrucciones que acompañan al diálogo. Ni que decir tiene que una relación fluida entre ambos evitará imposibles peticiones por parte del escritor y modificaciones confusas (por lo general en forma de condensaciones y omisiones completas) por parte del dibujante, que suele forcejear más con las limitaciones de espacio, el tiempo y la interpretación gráfica (sin mencionar la pereza) que con consideraciones intelectuales.

Hay que ser un escritor muy sofisticado, con mucha experiencia y dedicación para aceptar la total castración de sus palabras, como en el caso de una serie de bocadillos magníficamente escritos, pero sustituidos por una pantomima igualmente magnífica. Cuando el dibujante se ve obligado a preservar la inviolabilidad de la palabra escrita (como ocurre en los diálogos y en los textos de apoyo) el resultado es, con frecuencia, una ristra de "cabezas parlantes". Cuando el escritor acompaña su texto de un croquis como parte integral del guión, el problema es menos grave.

Claro está que cuando guionista y dibujante son una misma persona, esas dificultades quedan enterradas en el proceso reflexivo del guionista/dibujante y se solventan en el curso de las toma de decisiones. Sin embargo, el guionista/dibujante debe pasar por todo el proceso, tanto si toma unas pocas notas (escribiendo los diálogos sobre la marcha), como si se atiene al formalismo de escribir un guión para su uso particular. En este caso, al menos, evitaremos la soberanía y la preponderancia del escritor o guionista.

He aquí un ejemplo simplificado de un guión corriente. En la práctica, el estilo de presentación del guión varía según las normas de la editorial o el acuerdo entre guionista y dibujante. En este guión sólo figura una página de la historia.



Página 2

VIÑETA 1

TEXTO: Mientras...

SPIRIT: "Oye, Dolan, la ciudad está repleta de los matones de GRANCH. Tienes que hacer algo."

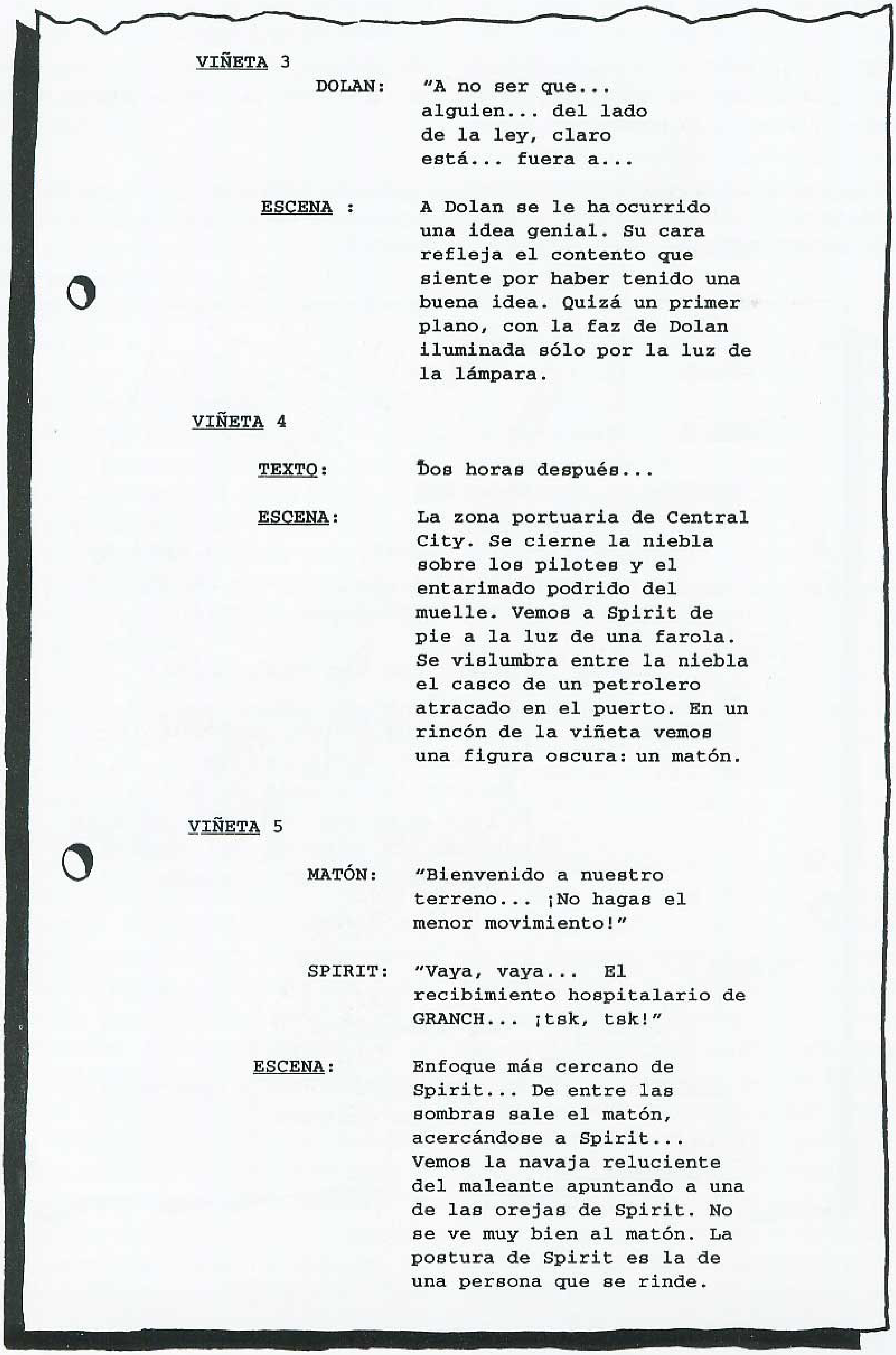
DOLAN: "¿Qué? ¡No han hecho nada!"

ESCENA: Oficina de Dolan, entrada la noche. La única luz es la de la lámpara de la mesa de Dolan. Spirit mira por la ventana, a la ciudad. La oficina del comisario es muy grande y espaciosa.

VIÑETA 2

SPIRIT: "¡De momento!"

ESCENA: Spirit, pensativo, sigue mirando por la ventana.



VIÑETA 3

DOLAN: "A no ser que... alguien... del lado de la ley, claro está... fuera a...

ESCENA : A Dolan se le ha ocurrido una idea genial. Su cara refleja el contento que siente por haber tenido una buena idea. Quizá un primer plano, con la faz de Dolan iluminada sólo por la luz de la lámpara.

VIÑETA 4

TEXTO: Dos horas después...

ESCENA: La zona portuaria de Central City. Se cierne la niebla sobre los pilotes y el entarimado podrido del muelle. Vemos a Spirit de pie a la luz de una farola. Se vislumbra entre la niebla el casco de un petrolero atracado en el puerto. En un rincón de la viñeta vemos una figura oscura: un matón.

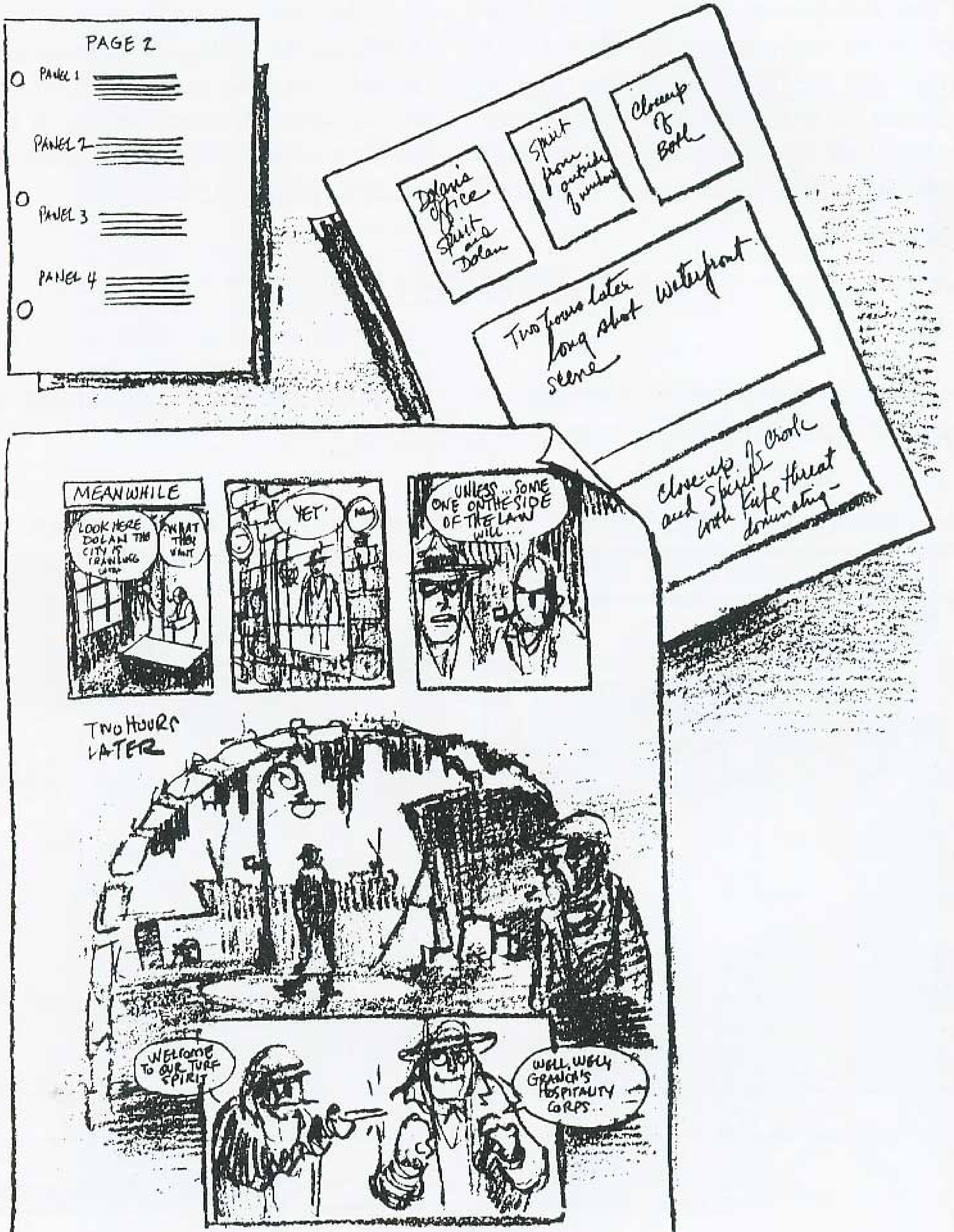
VIÑETA 5

MATÓN: "Bienvenido a nuestro terreno... ¡No hagas el menor movimiento!"

SPIRIT: "Vaya, vaya... El recibimiento hospitalario de GRANCH... ¡tsk, tsk!"

ESCENA: Enfoque más cercano de Spirit... De entre las sombras sale el matón, acercándose a Spirit... Vemos la navaja reluciente del maleante apuntando a una de las orejas de Spirit. No se ve muy bien al matón. La postura de Spirit es la de una persona que se rinde.

Este diagrama muestra el proceso reflexivo y las etapas de desarrollo de una página de guión (mostrada en detalle en páginas anteriores) hasta que se convierte en dibujo a lápiz. El próximo paso será pasarlo a tinta.


PAGE 2
PANEL 1
PANEL 2
PANEL 3
PANEL 4
Dolan's office Spirit and Dolan
Spirit from outside of window
Closeup of Both
Two hours later long shot waterfront scene
Close-up of Crook and Spirit with knife threat dominating
MEANWHILE
LOOK HERE DOLAN THE CITY IS
WHAT THEY WANT
YET
UNLESS ... SOME ONE ON THE SIDE OF THE LAW WILL ...
TWO HOURS LATER
WELCOME TO OUR TURF SPIRIT
WELL, WELL GRANCH'S HOSPITALITY CORPS..

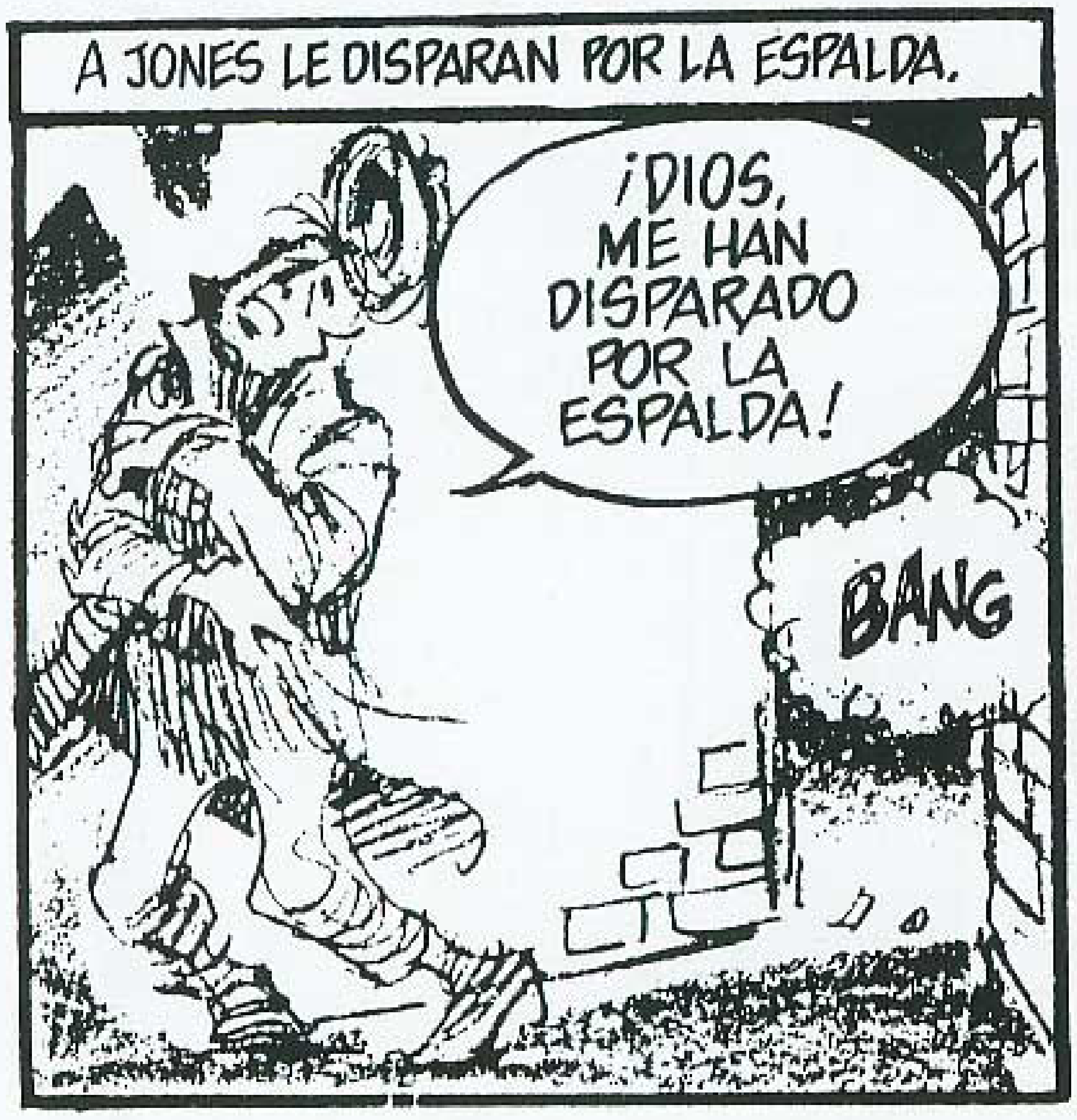
Siempre he defendido la opinión de que el guionista y el dibujante deben ser una misma persona. Cuando esa circunstancia no se da, y a falta de un acuerdo previo entre guionista y dibujante, me declaro a favor de la autoridad del dibujante, pero no para liberarle de la obligación de trabajar al servicio de la historia escrita por el guionista. Lo que espero del dibujante, más bien, es que cargue con ese peso asumiendo que la llamada "libertad" le va a plantear un desafío aún mayor: el de emplear o inventar una gama más amplia de mecanismos visuales y composiciones innovadoras. El dibujante contribuye así a la "escritura".

En todo caso, en toda relación guionista-dibujante ideal, el dibujante debe cargar con dos responsabilidades claves: la omisión y la adición. A los interesados en una norma pueden servirles los dos ejemplos siguientes.

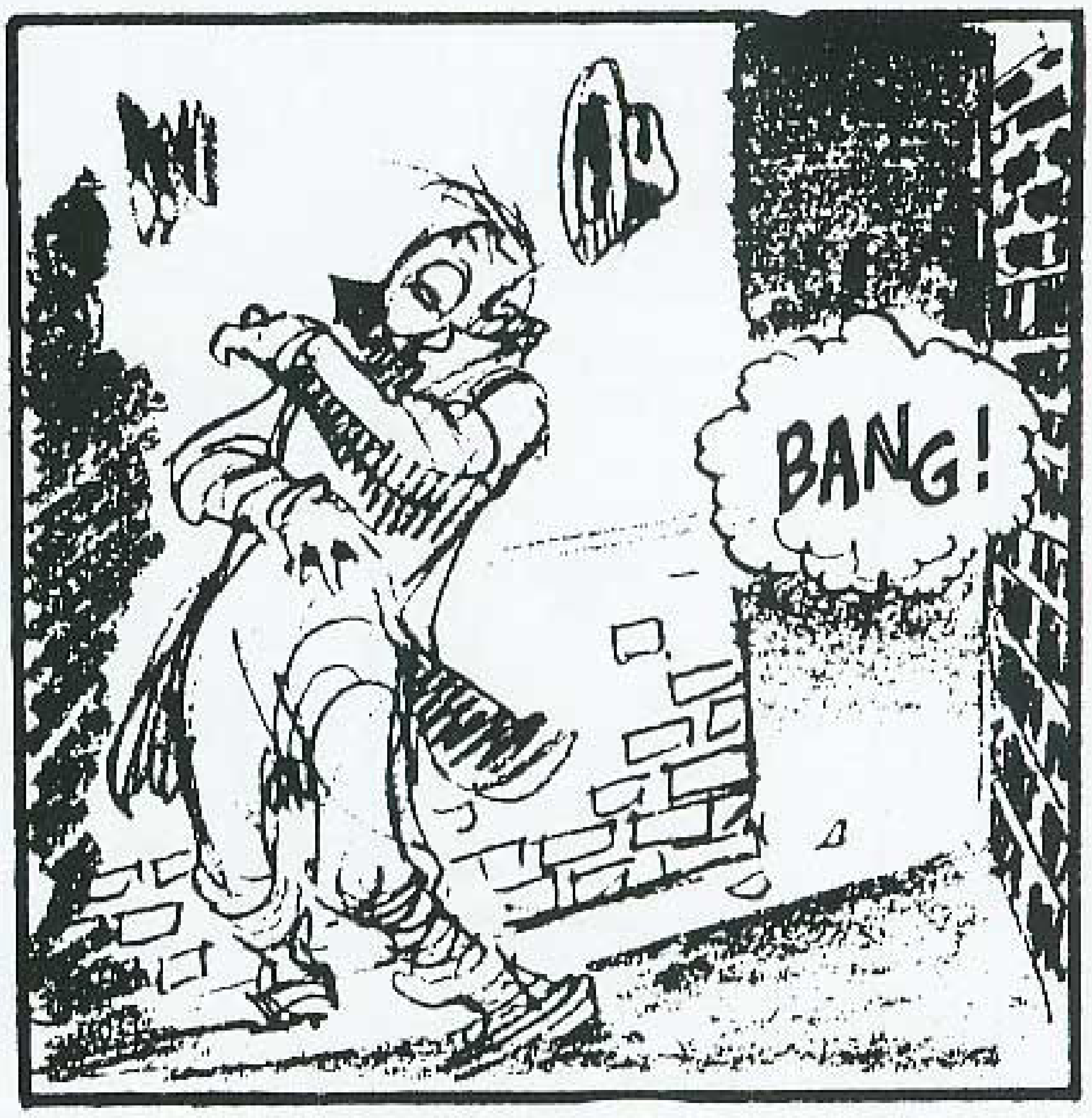
OMISIÓN DEL TEXTO

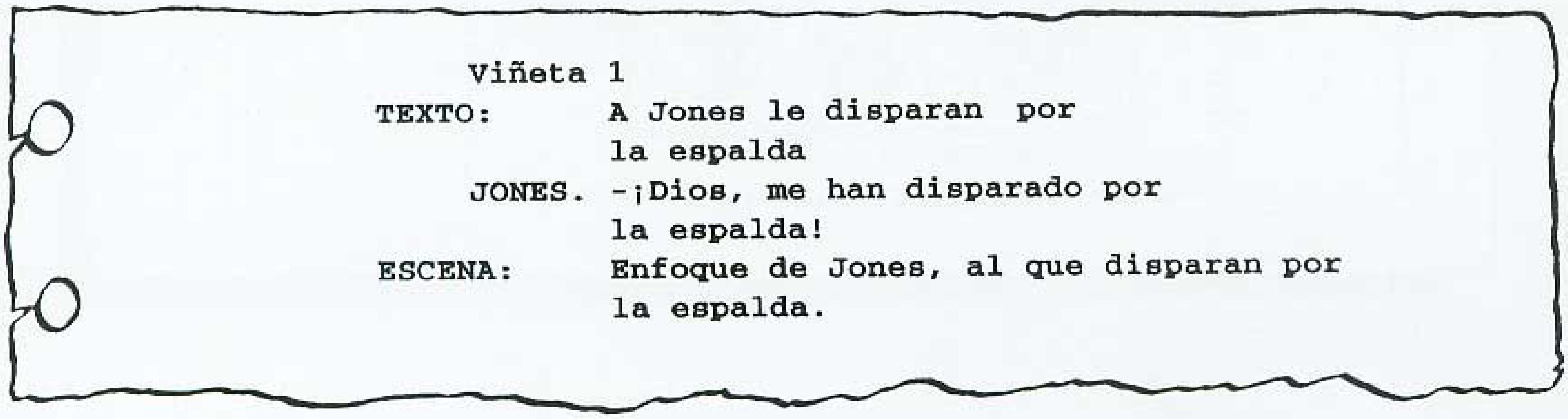
El dibujante debe tener libertad de omitir diálogos o textos innecesarios y redundantes que pueden mostrarse de forma visual.

COMO FIGURA EN EL GUIÓN


A JONES LE DISPARAN POR LA ESPALDA.
¡DIOS, ME HAN DISPARADO POR LA ESPALDA!
BANG

COMO LO CAMBIA EL DIBUJANTE



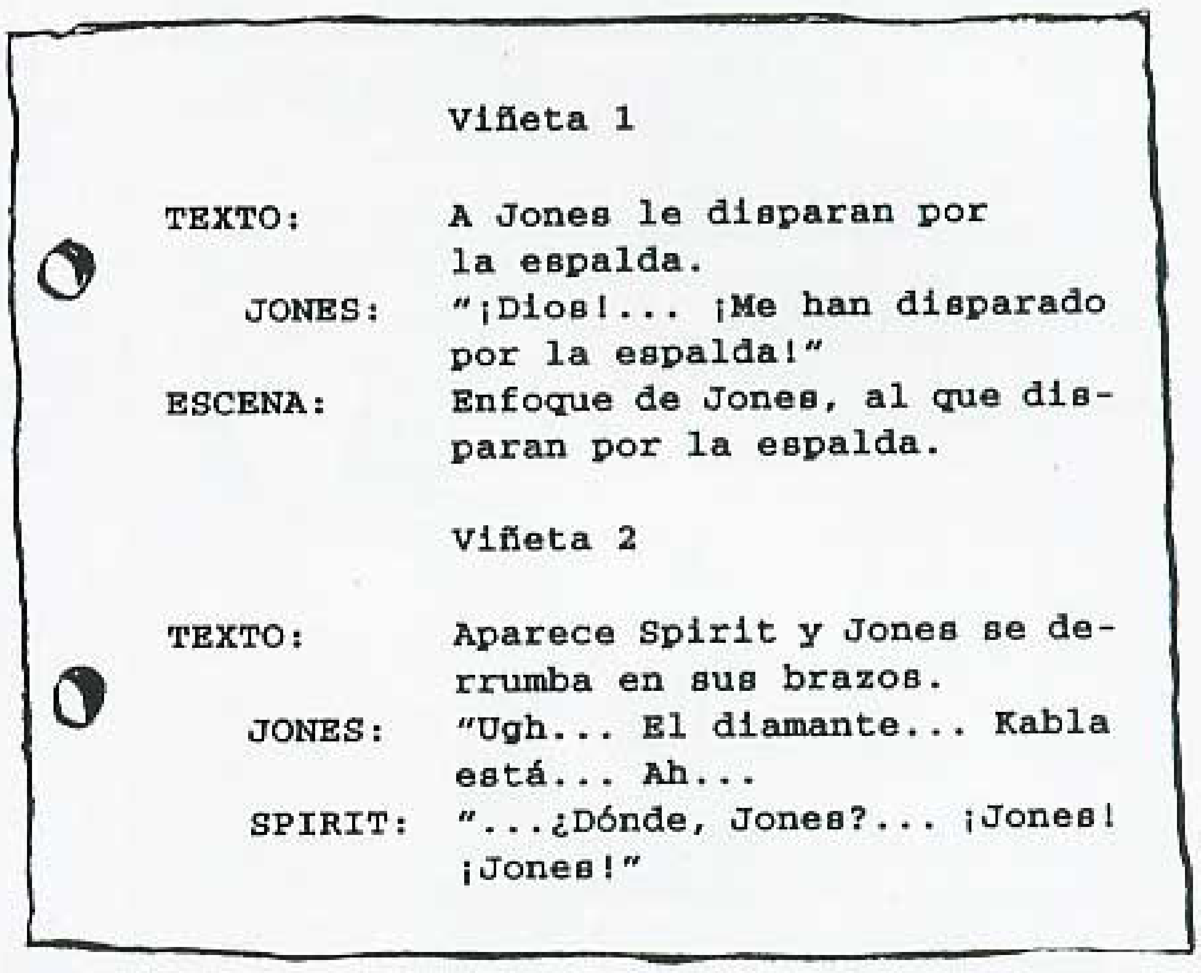


```
        Viñeta 1
    TEXTO:          A Jones le disparan  por
                    la espalda
        JONES.      -¡Dios, me han disparado por
                    la espalda!
    ESCENA:         Enfoque de Jones, al que disparan por
                    la espalda.
```

ADICIÓN DE TEXTO/DIBUJO

El dibujante debe tener libertad para ampliar una secuencia de viñetas con el propósito de lograr un "ritmo" que refuerce la intención del guión.

EL GUIÓN COMO LO ESCRIBE EL GUIONISTA. En realidad, el guionista se suele concentrar en el argumento y los diálogos, confiando en el saber hacer del dibujante para la realización gráfica. A la derecha, dos viñetas de un guión.

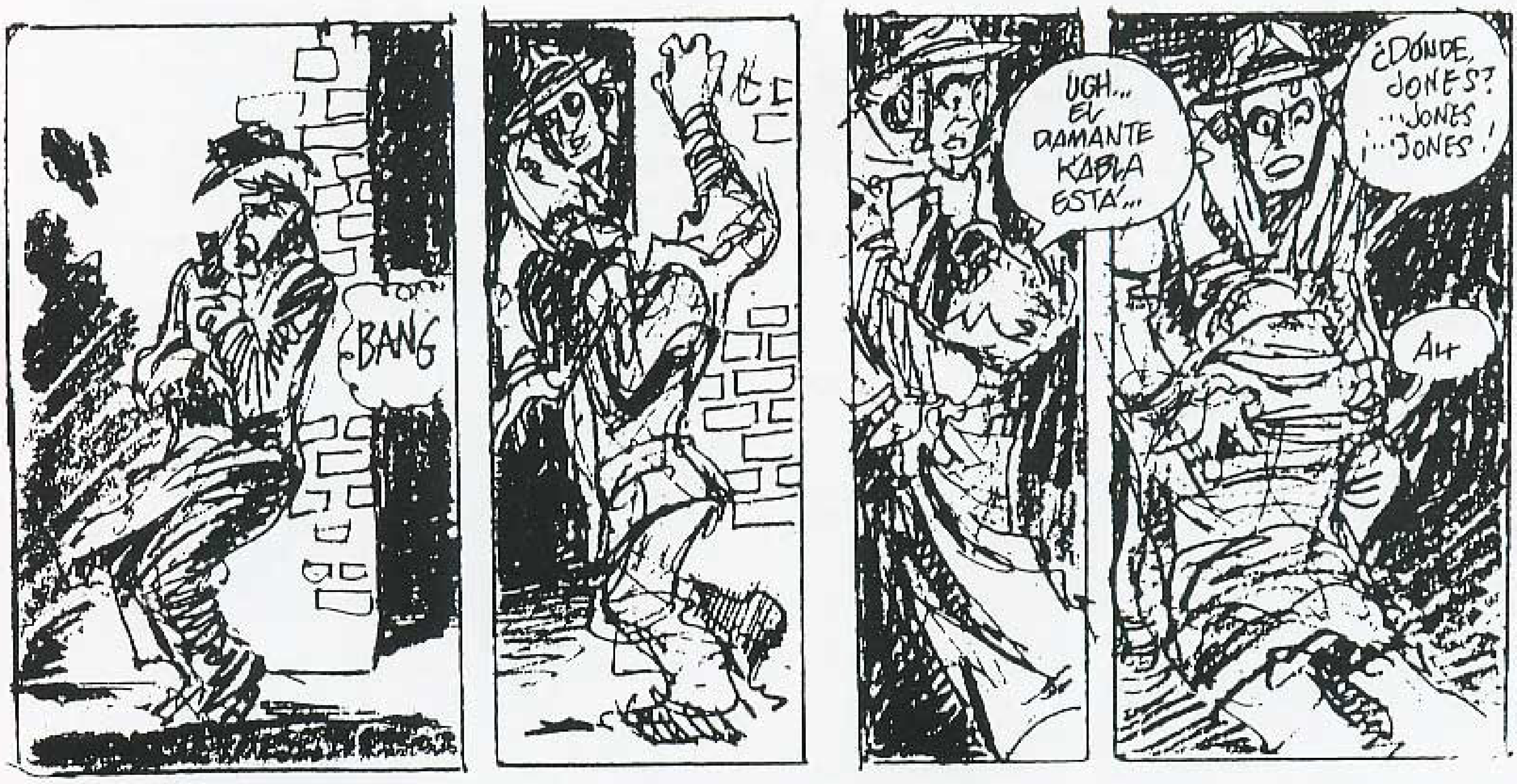


Viñeta 1

TEXTO: A Jones le disparan por la espalda.
JONES: "¡Dios!... ¡Me han disparado por la espalda!"
ESCENA: Enfoque de Jones, al que disparan por la espalda.

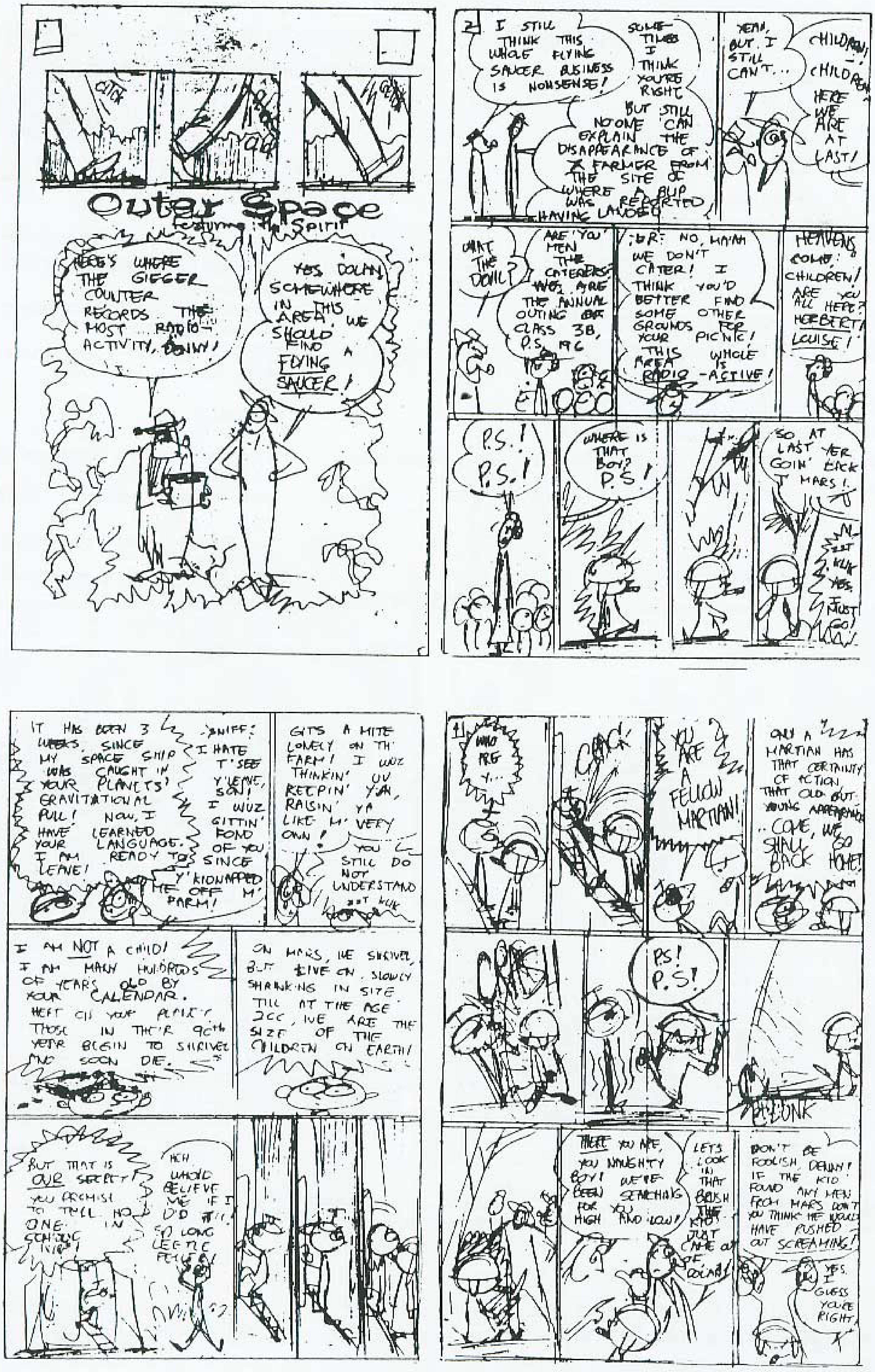
Viñeta 2

TEXTO: Aparece Spirit y Jones se derrumba en sus brazos.
JONES: "Ugh... El diamante... Kabla está... Ah...
SPIRIT: "...¿Dónde, Jones?... ¡Jones! ¡Jones!"


BANG
UGH... EL DAMANTE KABLA ESTÁ...
¿DÓNDE, JONES? ...JONES ¡...JONES!
AH

El dibujante ha añadido dos viñetas para alcanzar un "ritmo" que refuerza el efecto dramático. Al separar el diálogo del moribundo, visualizamos su muerte. Además, la supresión del texto y parte del diálogo hacen que el curso de lectura sea ininterrumpido. Esta manera de narrar es propia del dibujante.

Esta historia fue escrita por Jules Feiffer para una historieta de Spirit de 4 páginas que debió haber visto la luz el 12 de octubre de 1952, pero que no llegó a ser acabada ni publicada.

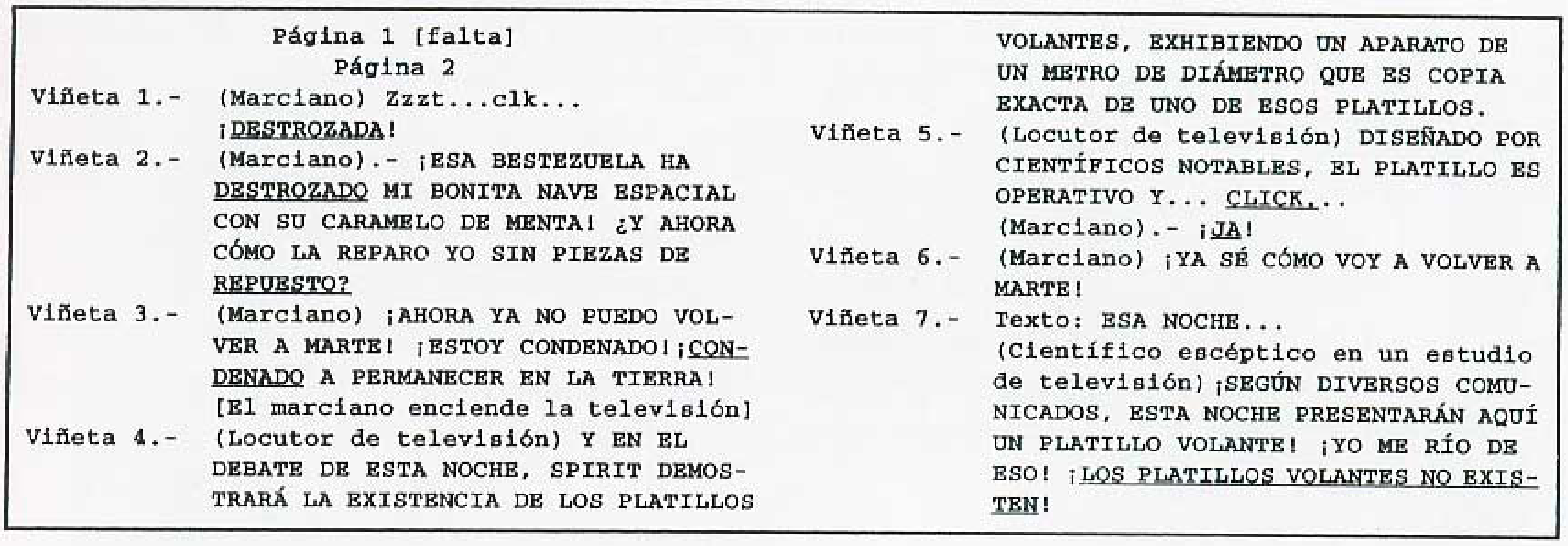

CLICK
Outer Space
featuring the Spirit
HERE'S WHERE THE GIEGER COUNTER RECORDS THE MOST RADIO-ACTIVITY, DENNY!
YES DOLAN. SOMEWHERE IN THIS AREA WE SHOULD FIND A FLYING SAUCER!
2
I STILL THINK THIS WHOLE FLYING SAUCER BUSINESS IS NONSENSE!
SOMETIMES I THINK YOU'RE RIGHT
BUT STILL NO ONE CAN EXPLAIN THE DISAPPEARANCE OF A FARMER FROM THE SITE OF WHERE A BUP WAS REPORTED HAVING LANDED!
YEAH, BUT I STILL CAN'T...
CHILDREN! CHILDREN! HERE WE ARE AT LAST!
WHAT THE DEVIL?
ARE YOU MEN THE CATERERS? WE ARE THE ANNUAL OUTING OF CLASS 3B, P.S. 196
ER: NO, MA'AM WE DON'T CATER! I THINK YOU'D BETTER FIND SOME OTHER GROUNDS FOR YOUR PICNIC! THIS WHOLE AREA IS RADIO-ACTIVE!
HEAVENS COME: CHILDREN! ARE YOU ALL HERE? HERBERT! LOUISE!
P.S.! P.S.!
WHERE IS THAT BOY? P.S.!
SO AT LAST YER GOIN' BACK T' MARS!
ZZT KLIK YES. I MUST GO!
IT HAS BEEN 3 WEEKS SINCE MY SPACE SHIP WAS CAUGHT IN YOUR PLANETS' GRAVITATIONAL PULL! NOW, I HAVE LEARNED YOUR LANGUAGE. I AM READY TO LEAVE!
SNIFF: I HATE T' SEE Y'LEAVE, SON! I WUZ GITTIN' FOND OF YOU SINCE Y'KIDNAPPED ME OFF M' FARM!
GITS A MITE LONELY ON TH' FARM! I WUZ THINKIN' UV KEEPIN' YA, RAISIN' YA LIKE M' VERY OWN!
YOU STILL DO NOT UNDERSTAND
ZZT KLIK
I AM NOT A CHILD! I AM MANY HUNDREDS OF YEARS OLD BY YOUR CALENDAR.
HERE ON YOUR PLANET THOSE IN THEIR 90th YEAR BEGIN TO SHRIVEL AND SOON DIE.
ON MARS, WE SHRIVEL, BUT LIVE ON, SLOWLY SHRINKING IN SIZE TILL AT THE AGE 300, WE ARE THE SIZE OF THE CHILDREN ON EARTH!
BUT THAT IS OUR SECRET! YOU PROMISE TO TELL NO ONE IN SCHOOL
HEH WHO'D BELIEVE ME IF I DID
SO LONG LEETLE FELLER!
4
WHO ARE Y...
CRACK!
YOU ARE A FELLOW MARTIAN!
ONLY A MARTIAN HAS THAT CERTAINTY OF ACTION THAT OLD BUT YOUNG APPEARANCE... COME, WE SHALL GO BACK HOME!
CRASH
PS! P.S!
PLONK
THERE YOU ARE, YOU NAUGHTY BOY! WE'VE BEEN SEARCHING FOR YOU HIGH AND LOW!
LETS LOOK IN THAT BRUSH
THE KID JUST CAME OUT OF DOLAN!
DON'T BE FOOLISH, DENNY! IF THE KID FOUND ANY MEN FROM MARS DON'T YOU THINK HE WOULD HAVE RUSHED OUT SCREAMING!
YES. I GUESS YOU'RE RIGHT.

He aquí un ejemplo de un "guión" hecho por un guionista que tiene una cierta habilidad para dibujar.

Como sabe hacer bocetos, puede ayudar al dibujante con indicaciones.

Ahora bien, un ingrediente aún más importante es la comprensión que tiene el guionista del estilo y capacidad del dibujante. Es evidente la compatibilidad entre guionista y dibujante.

Ejemplo del estilo de un guión típico que permite al dibujante innovar en el montaje de las páginas y la composición de las viñetas.



Página 1 [falta]

Página 2

Viñeta 1.- (Marciano) Zzzt...clk... ¡DESTROZADA!

Viñeta 2.- (Marciano).- ¡ESA BESTEZUELA HA DESTROZADO MI BONITA NAVE ESPACIAL CON SU CARAMELO DE MENTA! ¿Y AHORA CÓMO LA REPARO YO SIN PIEZAS DE REPUESTO?

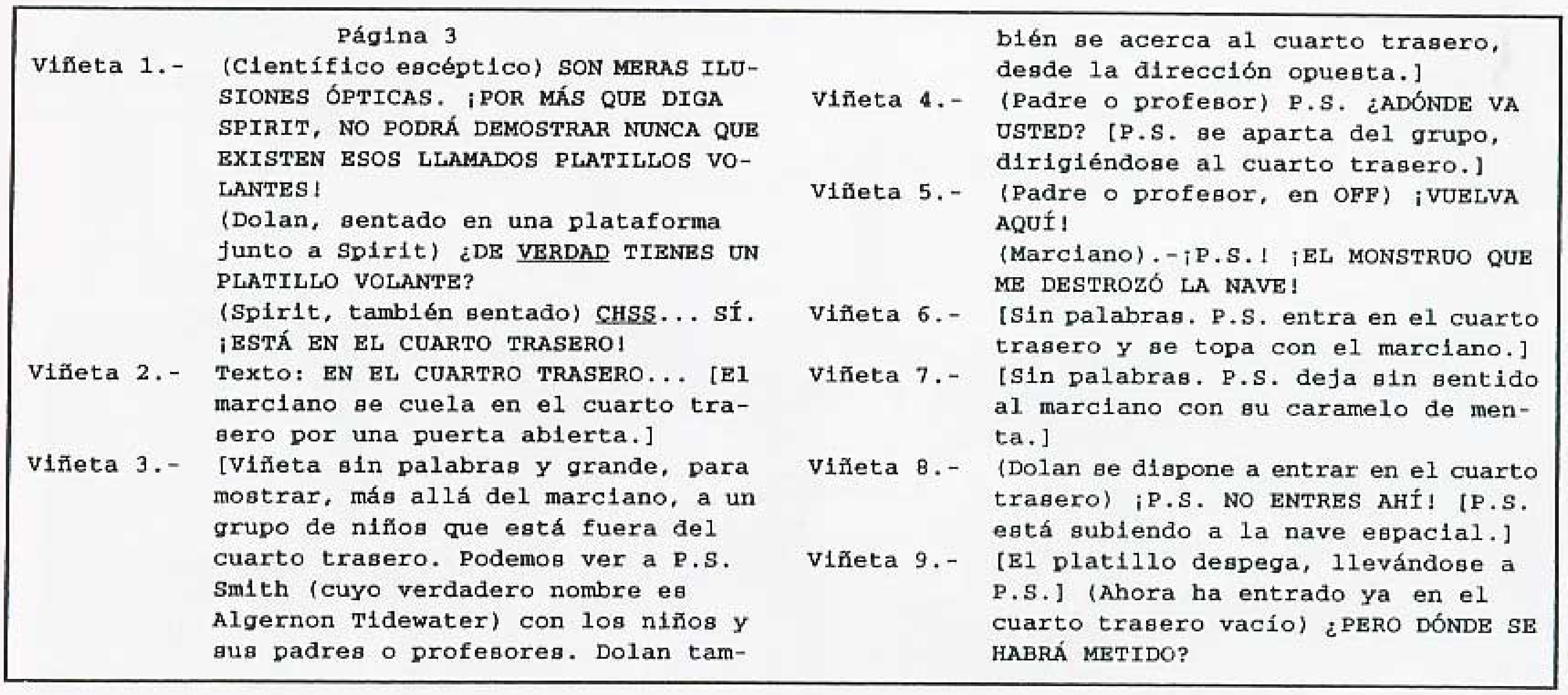
Viñeta 3.- (Marciano) ¡AHORA YA NO PUEDO VOLVER A MARTE! ¡ESTOY CONDENADO! ¡CONDENADO A PERMANECER EN LA TIERRA! [El marciano enciende la televisión]

Viñeta 4.- (Locutor de televisión) Y EN EL DEBATE DE ESTA NOCHE, SPIRIT DEMOSTRARÁ LA EXISTENCIA DE LOS PLATILLOS VOLANTES, EXHIBIENDO UN APARATO DE UN METRO DE DIÁMETRO QUE ES COPIA EXACTA DE UNO DE ESOS PLATILLOS.

Viñeta 5.- (Locutor de televisión) DISEÑADO POR CIENTÍFICOS NOTABLES, EL PLATILLO ES OPERATIVO Y... CLICK...
(Marciano).- ¡JA!

Viñeta 6.- (Marciano) ¡YA SÉ CÓMO VOY A VOLVER A MARTE!

Viñeta 7.- Texto: ESA NOCHE...
(Científico escéptico en un estudio de televisión) ¡SEGÚN DIVERSOS COMUNICADOS, ESTA NOCHE PRESENTARÁN AQUÍ UN PLATILLO VOLANTE! ¡YO ME RÍO DE ESO! ¡LOS PLATILLOS VOLANTES NO EXISTEN!



Página 3

Viñeta 1.- (Científico escéptico) SON MERAS ILUSIONES ÓPTICAS. ¡POR MÁS QUE DIGA SPIRIT, NO PODRÁ DEMOSTRAR NUNCA QUE EXISTEN ESOS LLAMADOS PLATILLOS VOLANTES!
(Dolan, sentado en una plataforma junto a Spirit) ¿DE VERDAD TIENES UN PLATILLO VOLANTE?
(Spirit, también sentado) CHSS... SÍ. ¡ESTÁ EN EL CUARTO TRASERO!

Viñeta 2.- Texto: EN EL CUARTRO TRASERO... [El marciano se cuela en el cuarto trasero por una puerta abierta.]

Viñeta 3.- [Viñeta sin palabras y grande, para mostrar, más allá del marciano, a un grupo de niños que está fuera del cuarto trasero. Podemos ver a P.S. Smith (cuyo verdadero nombre es Algernon Tidewater) con los niños y sus padres o profesores. Dolan también se acerca al cuarto trasero, desde la dirección opuesta.]

Viñeta 4.- (Padre o profesor) P.S. ¿ADÓNDE VA USTED? [P.S. se aparta del grupo, dirigiéndose al cuarto trasero.]

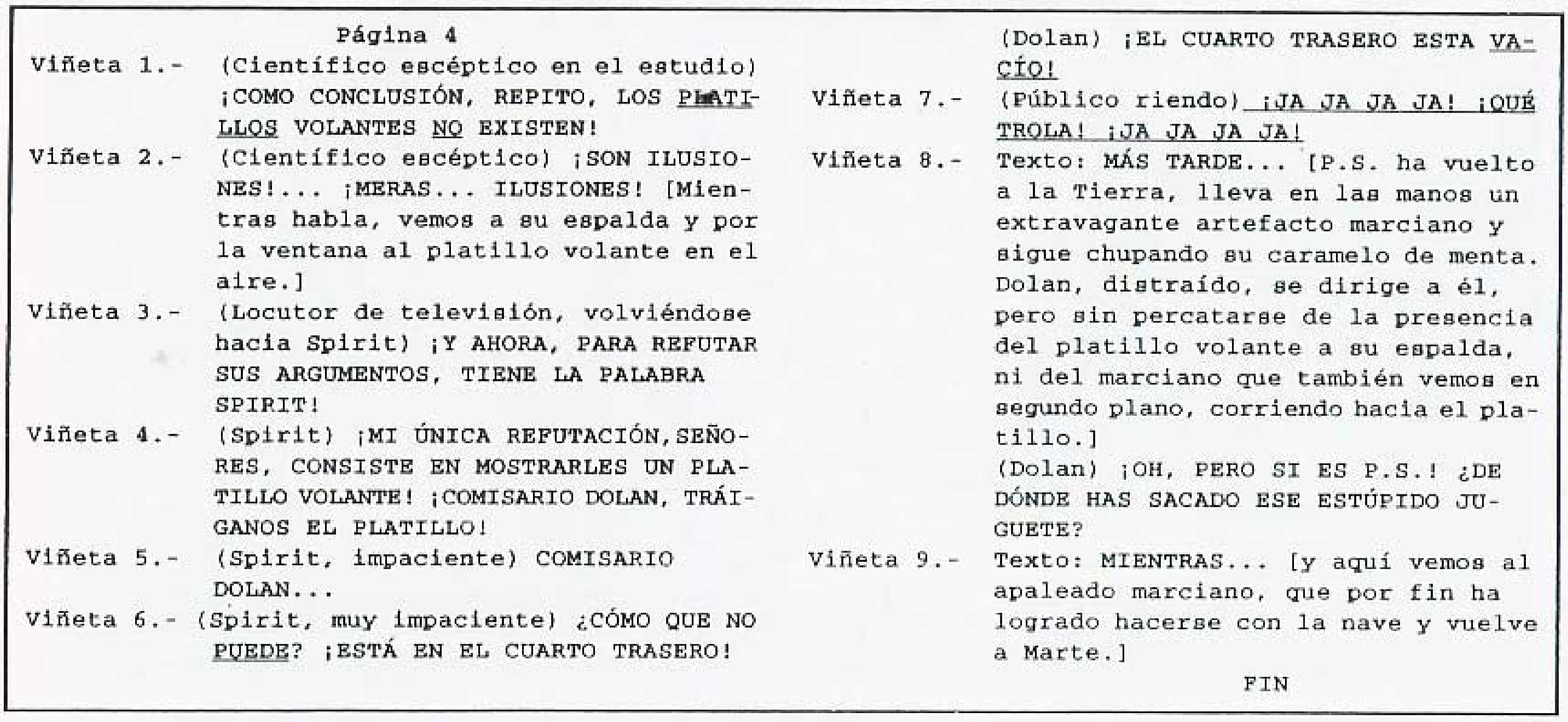
Viñeta 5.- (Padre o profesor, en OFF) ¡VUELVA AQUÍ!
(Marciano).-¡P.S.! ¡EL MONSTRUO QUE ME DESTROZÓ LA NAVE!

Viñeta 6.- [Sin palabras. P.S. entra en el cuarto trasero y se topa con el marciano.]

Viñeta 7.- [Sin palabras. P.S. deja sin sentido al marciano con su caramelo de menta.]

Viñeta 8.- (Dolan se dispone a entrar en el cuarto trasero) ¡P.S. NO ENTRES AHÍ! [P.S. está subiendo a la nave espacial.]

Viñeta 9.- [El platillo despega, llevándose a P.S.] (Ahora ha entrado ya en el cuarto trasero vacío) ¿PERO DÓNDE SE HABRÁ METIDO?



Página 4

Viñeta 1.- (Científico escéptico en el estudio) ¡COMO CONCLUSIÓN, REPITO, LOS PLATILLOS VOLANTES NO EXISTEN!

Viñeta 2.- (Científico escéptico) ¡SON ILUSIONES!... ¡MERAS... ILUSIONES! [Mientras habla, vemos a su espalda y por la ventana al platillo volante en el aire.]

Viñeta 3.- (Locutor de televisión, volviéndose hacia Spirit) ¡Y AHORA, PARA REFUTAR SUS ARGUMENTOS, TIENE LA PALABRA SPIRIT!

Viñeta 4.- (Spirit) ¡MI ÚNICA REFUTACIÓN, SEÑORES, CONSISTE EN MOSTRARLES UN PLATILLO VOLANTE! ¡COMISARIO DOLAN, TRÁIGANOS EL PLATILLO!

Viñeta 5.- (Spirit, impaciente) COMISARIO DOLAN...

Viñeta 6.- (Spirit, muy impaciente) ¿CÓMO QUE NO PUEDE? ¡ESTÁ EN EL CUARTO TRASERO!
(Dolan) ¡EL CUARTO TRASERO ESTA VACÍO!

Viñeta 7.- (Público riendo) ¡JA JA JA JA! ¡QUÉ TROLA! ¡JA JA JA JA!

Viñeta 8.- Texto: MÁS TARDE... [P.S. ha vuelto a la Tierra, lleva en las manos un extravagante artefacto marciano y sigue chupando su caramelo de menta. Dolan, distraído, se dirige a él, pero sin percatarse de la presencia del platillo volante a su espalda, ni del marciano que también vemos en segundo plano, corriendo hacia el platillo.]
(Dolan) ¡OH, PERO SI ES P.S.! ¿DE DÓNDE HAS SACADO ESE ESTÚPIDO JUGUETE?

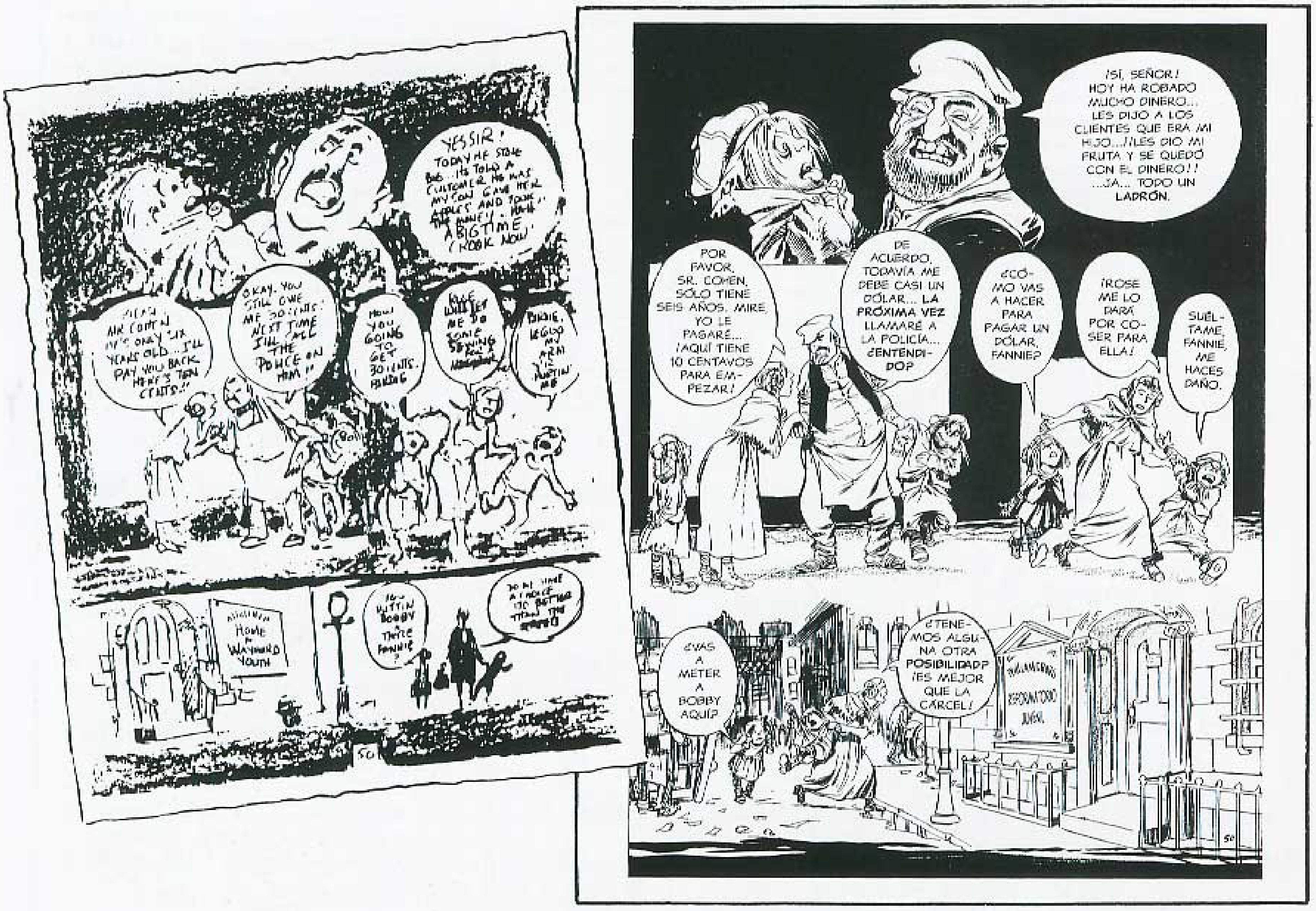
Viñeta 9.- Texto: MIENTRAS... [y aquí vemos al apaleado marciano, que por fin ha logrado hacerse con la nave y vuelve a Marte.]

FIN

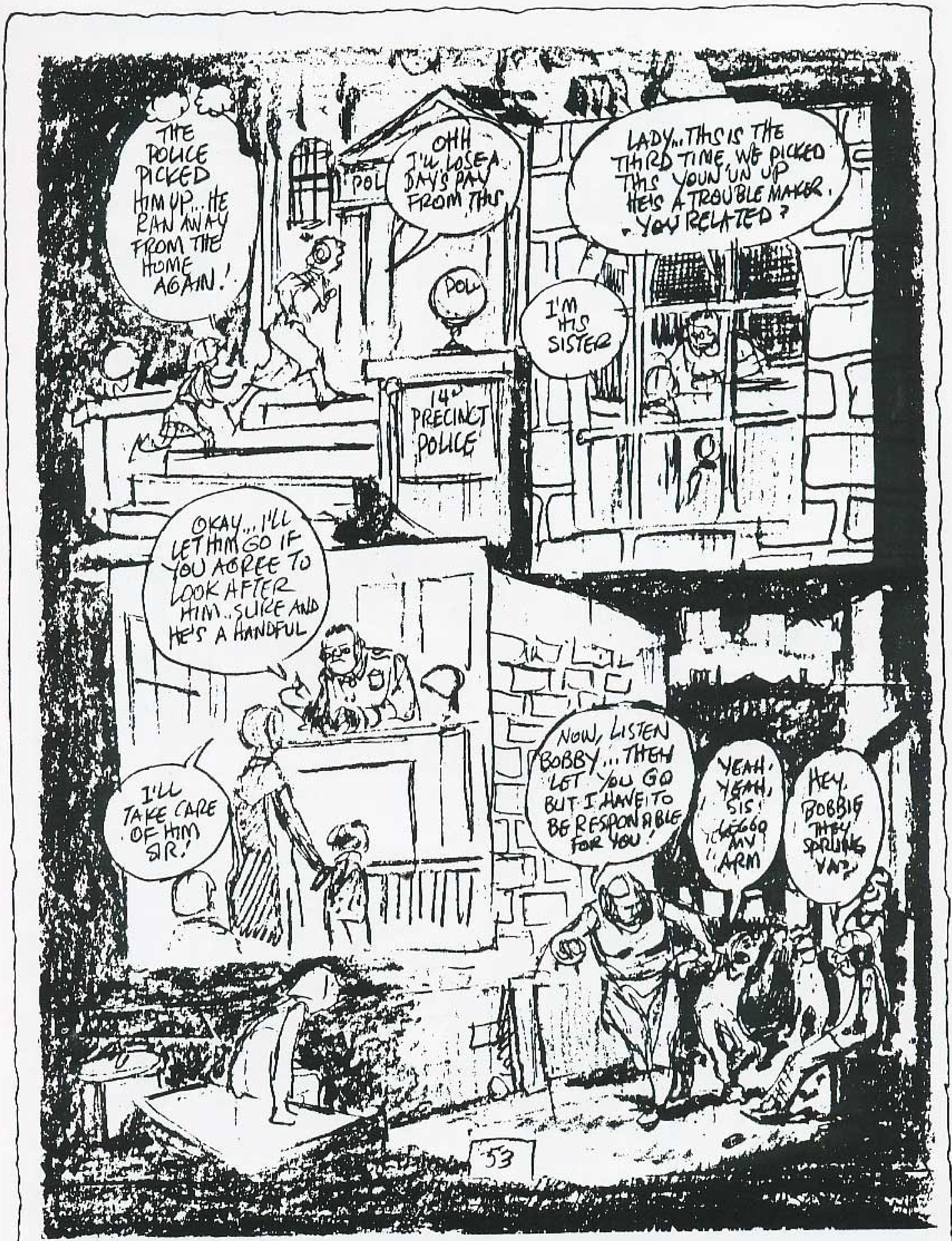
En el medio gráfico, el montaje de la página es un requisito de primer orden. En publicidad se llama "layout" o "mecánico". En el cine, es un "story board" y en los cómics es un boceto.

Este boceto funciona como una primera prueba que da al creador la posibilidad de hacer arreglos antes de iniciar su acabado. En los cómics, los bocetos son instrumentos indispensables, porque narrar bien depende de una buena combinación entre texto e imágenes, capaz de transmitir la narración y captar la atención del lector. El boceto permite al redactor jefe, al guionista y al dibujante mantener el control de la historia y del dibujo. Saltan a la vista las ventajas que eso significa en cuanto a tiempo y dinero.

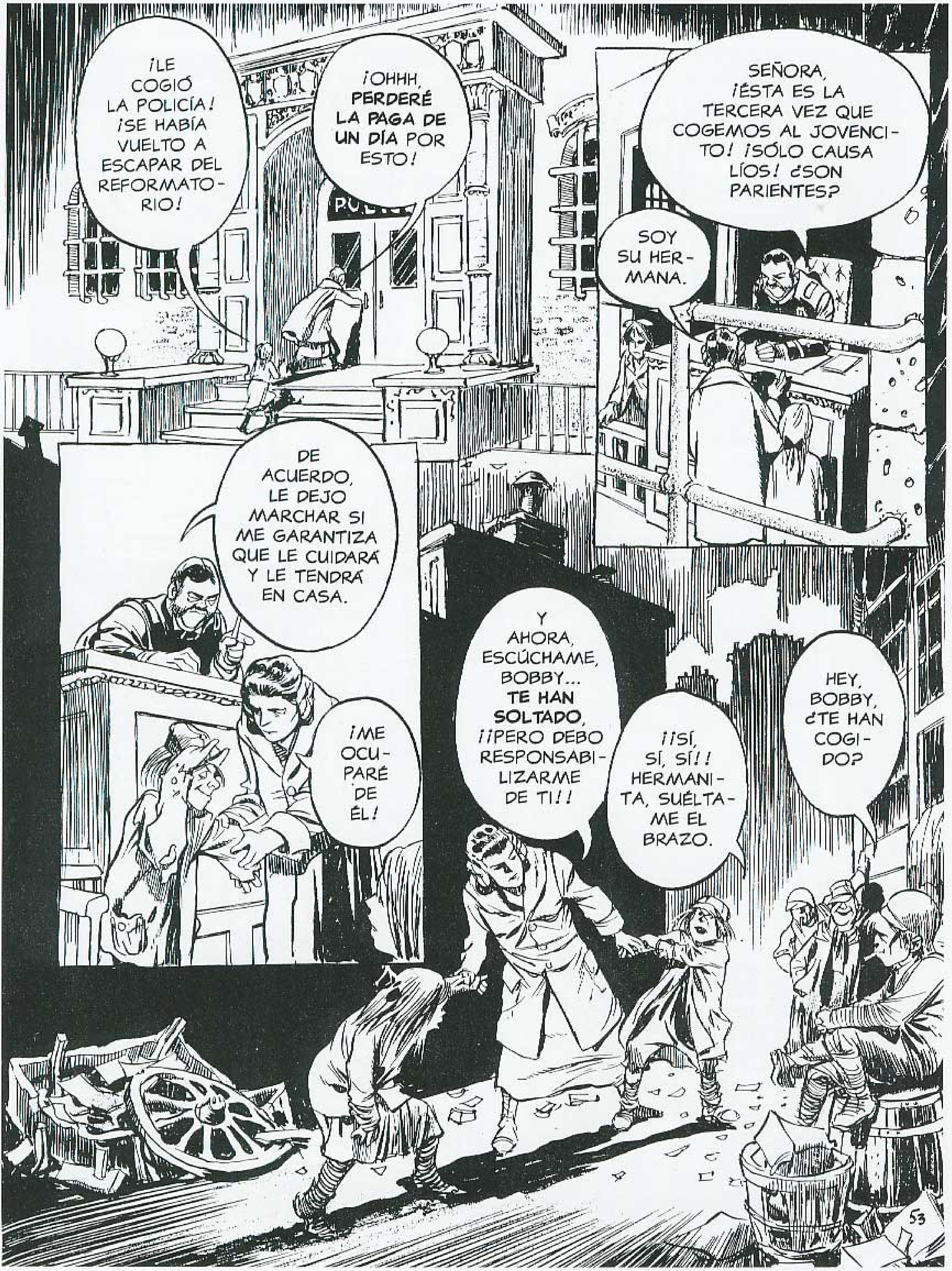
Los siguientes bocetos muestran un par de páginas de la novela gráfica Viaje al corazón de la tormenta. Fue realizada en folios de 21 x 27 cm, aproximadamente el tamaño y forma de la página impresa final. La página pasada a tinta se puede ver al lado.


YESSIR! TODAY HE STOLE ... A BIG TIME CROOK NOW
OKAY. YOU STILL OWE ME 30 CENTS! NEXT TIME I'LL CALL THE POLICE ON HIM!!
HOW YOU GOING TO GET 30 CENTS, FANNIE
HOME FOR WAYWARD YOUTH
50
¡SÍ, SEÑOR! HOY HA ROBADO MUCHO DINERO... LES DIJO A LOS CLIENTES QUE ERA MI HIJO... ¡LES DIO MI FRUTA Y SE QUEDÓ CON EL DINERO!! ...JA... TODO UN LADRÓN.
POR FAVOR, SR. COHEN, SÓLO TIENE SEIS AÑOS. MIRE, YO LE PAGARÉ... ¡AQUÍ TIENE 10 CENTAVOS PARA EMPEZAR!
DE ACUERDO, TODAVÍA ME DEBE CASI UN DÓLAR... LA PRÓXIMA VEZ LLAMARÉ A LA POLICÍA... ¿ENTENDIDO?
¿CÓMO VAS A HACER PARA PAGAR UN DÓLAR, FANNIE?
¡ROSE ME LO DARÁ POR COSER PARA ELLA!
SUÉLTAME, FANNIE, ME HACES DAÑO.
¿VAS A METER A BOBBY AQUÍ?
¿TENEMOS ALGUNA OTRA POSIBILIDAD? ¡ES MEJOR QUE LA CÁRCEL!
REFORMATORIO JUVENIL
50

Esta página abocetada es fácil de entender tanto para el redactor jefe como para el dibujante.

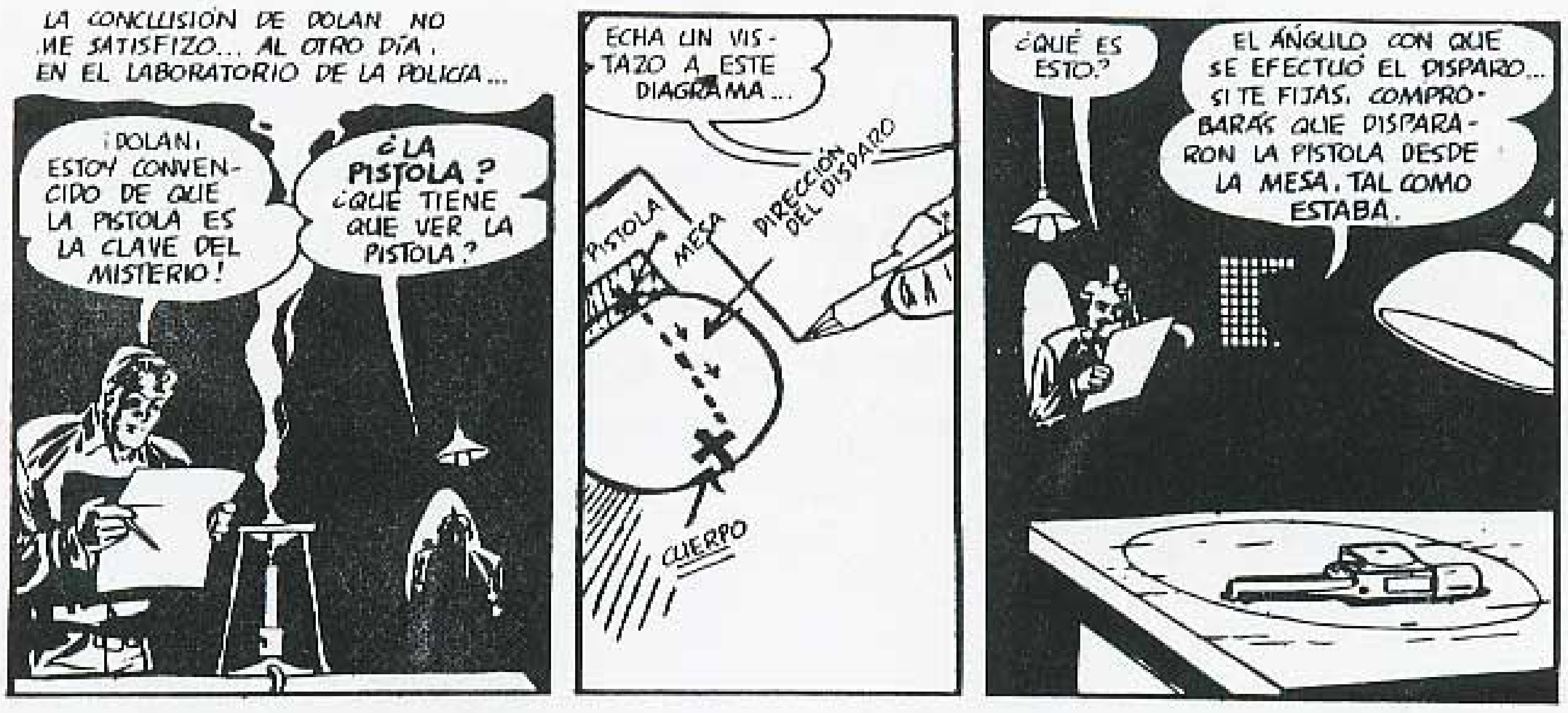

THE POLICE PICKED HIM UP... HE RAN AWAY FROM THE HOME AGAIN!
OHH I'LL LOSE A DAY'S PAY FROM THIS
POL
POL
14th PRECINCT POLICE
LADY... THIS IS THE THIRD TIME WE PICKED THIS YOUN'UN UP HE'S A TROUBLE MAKER. YOU RELATED?
I'M HIS SISTER
OKAY... I'LL LET HIM GO IF YOU AGREE TO LOOK AFTER HIM.. SURE AND HE'S A HANDFUL
I'LL TAKE CARE OF HIM SIR!
NOW, LISTEN BOBBY... THEY LET YOU GO BUT I HAVE TO BE RESPONABLE FOR YOU!
YEAH, YEAH, SIS! LEGGO MY ARM
HEY, BOBBIE THEY SPRUNG YA?
53

La página pasada a tinta muestra una mejora en las posturas de los personajes y en el montaje de la página. Al trabajar desde un boceto, el dibujante goza de una gran libertad de acción, pues cuenta con una estructura fundamental para llegar al acabado final.


¡LE COGIÓ LA POLICÍA! ¡SE HABÍA VUELTO A ESCAPAR DEL REFORMATORIO!
¡OHHH, **PERDERÉ LA PAGA DE UN DÍA** POR ESTO!
SEÑORA, ¡ÉSTA ES LA TERCERA VEZ QUE COGEMOS AL JOVENCITO! ¡SÓLO CAUSA LÍOS! ¿SON PARIENTES?
SOY SU HERMANA.
DE ACUERDO, LE DEJO MARCHAR SI ME GARANTIZA QUE LE CUIDARÁ Y LE TENDRÁ EN CASA.
¡ME OCUPARÉ DE ÉL!
Y AHORA, ESCÚCHAME, BOBBY... **TE HAN SOLTADO,** ¡¡PERO DEBO RESPONSABILIZARME DE TI!!
¡¡SÍ, SÍ, SÍ!! HERMANITA, SUÉLTAME EL BRAZO.
HEY, BOBBY, ¿TE HAN COGIDO?
53

APLICACIÓN (El uso del arte secuencial)

En términos generales, las funciones del arte secuencial pueden resumirse en dos aplicaciones: la enseñanza y el entretenimiento. Los cómics de publicación periódica, las novelas gráficas, los manuales de instrucciones y los folletos publicitarios son sus vehículos más conocidos. En su mayor parte, los cómics y novelas gráficas tienen como objetivo el entretenimiento, mientras que los manuales y folletos se emplean para enseñar o vender. Sin embargo, en ocasiones nos encontramos con una superposición, cuando el dibujo tiende a ser explicativo. Por ejemplo, los cómics, que por lo general tienen el propósito de entretener, suelen emplear ciertas técnicas de instrucción que refuerzan la comicidad y fomentan el entretenimiento. En una obra de cómic destinada tan sólo a entretener, pueden darse exposiciones técnicas de cierta complejidad. Ejemplo de ello es el procedimiento para abrir una caja fuerte en una historia policíaca o el montaje de las partes de una nave en una aventura espacial. En realidad, esa parte técnica consta de una serie de imágenes con un mensaje instructivo y enmarcado en el interior de una historia "de entretenimiento".


LA CONCLUSIÓN DE DOLAN NO ME SATISFIZO... AL OTRO DÍA, EN EL LABORATORIO DE LA POLICÍA...
¡DOLAN! ESTOY CONVENCIDO DE QUE LA PISTOLA ES LA CLAVE DEL MISTERIO!
¿LA PISTOLA? ¿QUÉ TIENE QUE VER LA PISTOLA?
ECHA UN VISTAZO A ESTE DIAGRAMA...
PISTOLA
MESA
DIRECCIÓN DEL DISPARO
CUERPO
¿QUÉ ES ESTO?
EL ÁNGULO CON QUE SE EFECTUÓ EL DISPARO... SI TE FIJAS, COMPROBARÁS QUE DISPARARON LA PISTOLA DESDE LA MESA, TAL COMO ESTABA.

En esta secuencia de tres viñetas de la historieta de Spirit titulada "La pistola culpable" (publicada por primera vez el 6 de junio de 1946), que es un cómic "de entretenimiento", se imparte sutilmente los conocimientos balísticos que necesita el lector para entender la historia sin que ello le distraiga del seguimiento de la trama.

En el caso de un cómic puramente instructivo, especialmente en el caso del montaje o funcionamiento de un aparato, los detalles de la información suelen sazonarse con humor (exageración) para atraer la atención del lector, transmitir una información pertinente y establecer analogías visuales y situaciones reconocibles de la vida cotidiana. Así se introduce el "entretenimiento" en una obra "técnica".

CÓMICS DE ENTRETENIMIENTO

Es obvio que el arte secuencial no está exento de limitaciones. La imagen, al describir sin palabras un gesto o una escena puede transmitir una intensidad y una cierta dosis de emoción. Pero como hemos podido ver al hablar de la escritura, las imágenes son específicas, de manera que no requieren interpretación. Un dibujo que representa escenas de la vida misma apenas da pie a la imaginación del lector. Ahora bien, el lector da por buena la aceptación de la gente real dibujada y la adición de acciones "intermedias", haciendo referencia, como ya hemos dicho, a su experiencia personal. Por lo general, el dibujante se encarga de fijar con precisión esa respuesta del lector.

El lector de prosa tradicional disfruta de una especie de intimidad cuando convierte en la mente un pasaje descriptivo en una imagen visual. Es algo sumamente personal, que permite una mayor participación que el *voyeurismo* que practicamos al observar un dibujo.

Otro desafío al que se enfrenta el arte secuencial es el de representar las abstracciones. Está claro que, cuando el dibujante selecciona una postura de entre una cadena de movimientos realizados por un cuerpo, o bien un momento suspendido de entre la animación de objetos en movimiento, no dispone de mucho tiempo (o espacio) para mostrar, pongamos por caso, la escala de dolor, el ardor amoroso o el torbellino de los conflictos internos. Al abordar esta tarea, las exigencias para la innovación y creación del dibujante se vuelven enormes. Sin embargo, es precisamente en estas áreas donde reside la posibilidad de la expansión y aplicación del arte del cómic. Es la prueba más importante y constante que ha de solventar el dibujante de cómics. Sólo hay dos maneras de enfrentarse a esa prueba: intentar superarla, a riesgo de fallar, o no intentarlo en absoluto, esto es, evitar cualquier asunto difícil de expresar por medio de un dibujo simple o sus típicos clichés.

LA NOVELA GRÁFICA

En los últimos años se ha abierto un nuevo horizonte con la irrupción de la "novela gráfica", forma de *comic book* que se encuentra todavía en desarrollo fetal. Los trabajos en este campo, muy entusiastas y un tanto al azar, siguen llegando a un público que no está preparado, y eso sin mencionar un sistema de distribución defectuoso, que pese a todo proporciona una posición adecuada en el mercado, donde la exposición, generalmente, se rige por las pautas de ayer.

Históricamente, los cómics se han dedicado a narraciones breves o a relatar episodios de breve pero intensa duración. En efecto, se daba por hecho que el lector buscaba en los cómics una información visual instantánea, como en las tiras diarias o páginas dominicales publicadas en los periódicos, o una experiencia visual de naturaleza sensorial, como en los cómics de fantasía. Entre 1940 y primeros de los sesenta, la industria creyó que el perfil del lector de cómics era el de "un chico de diez años de Iowa". A los adultos que leían cómics se les tenía por cortos de entendederas. Los editores, para qué vamos a engañarnos, tampoco dieron pie a creer otra cosa.

Las narraciones de los tapices, frisos o jeroglíficos de antaño o bien registraban acontecimientos o bien reforzaban las mitologías; iban dirigidas a un gran público. En la Edad Media, cuando el arte secuencial relataba cuentos morales o historias religiosas prescindiendo de matices, el público al que se dirigía contaba con escasa formación. De esta forma, el arte secuencial se fue convirtiendo en una especie de taquigrafía que se servía de estereotipos al dirigirse a la gente. Los lectores interesados en temas más sofisticados o en narraciones más sutiles y complejas podían acceder a ellas aprendiendo a leer. La aplicación futura del arte secuencial encontraría en este campo sus mayores posibilidades.

El futuro de la novela gráfica reside en la elección de temas válidos y en la innovación de la exposición. Si aceptamos el hecho de que, pese a la proliferación de la tecnología electrónica, la liviana página impresa seguirá en su sitio en un futuro inmediato, es de suponer que la atracción de un público más sofisticado está en manos de los dibujantes y guionistas dispuestos a correr riesgos. Los editores son sólo catalizadores. No hay que esperar mucho más de ellos.

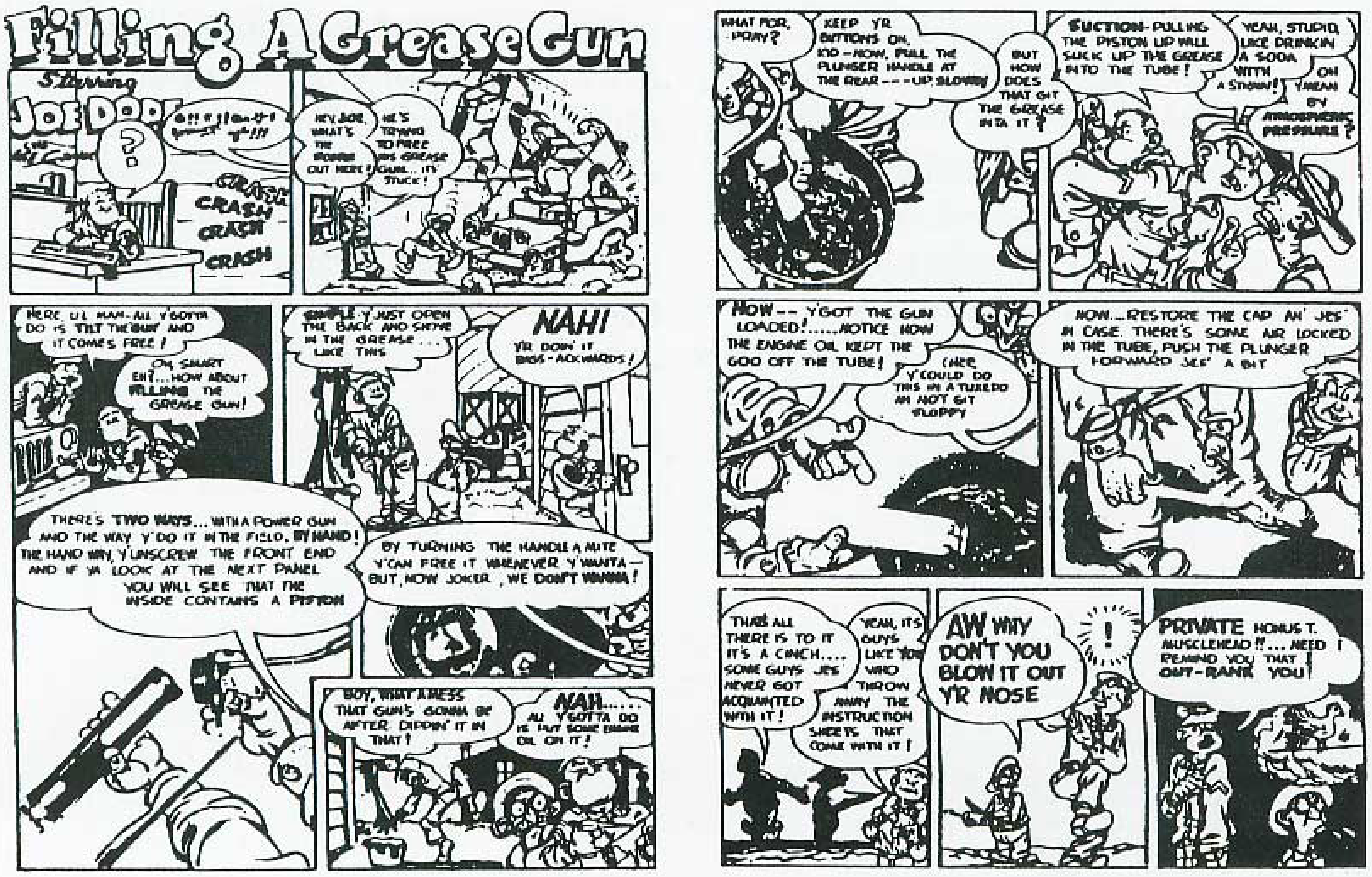
El futuro de este medio está a la espera de autores que crean de verdad que la aplicación del arte secuencial, con su entrelazamiento de palabras y dibujos, puede lograr una dimensión de comunicación que aporte al cuerpo de la literatura –y es de esperar que a un nivel nunca antes alcanzado– toda una reflexión sobre la experiencia humana. Por consiguiente, el cómic ha de mostrar una serie de imágenes y palabras, todas ellas guardando un equilibrio exquisito, dento de las limitaciones del medio y ante un público ambivalente e indeciso.

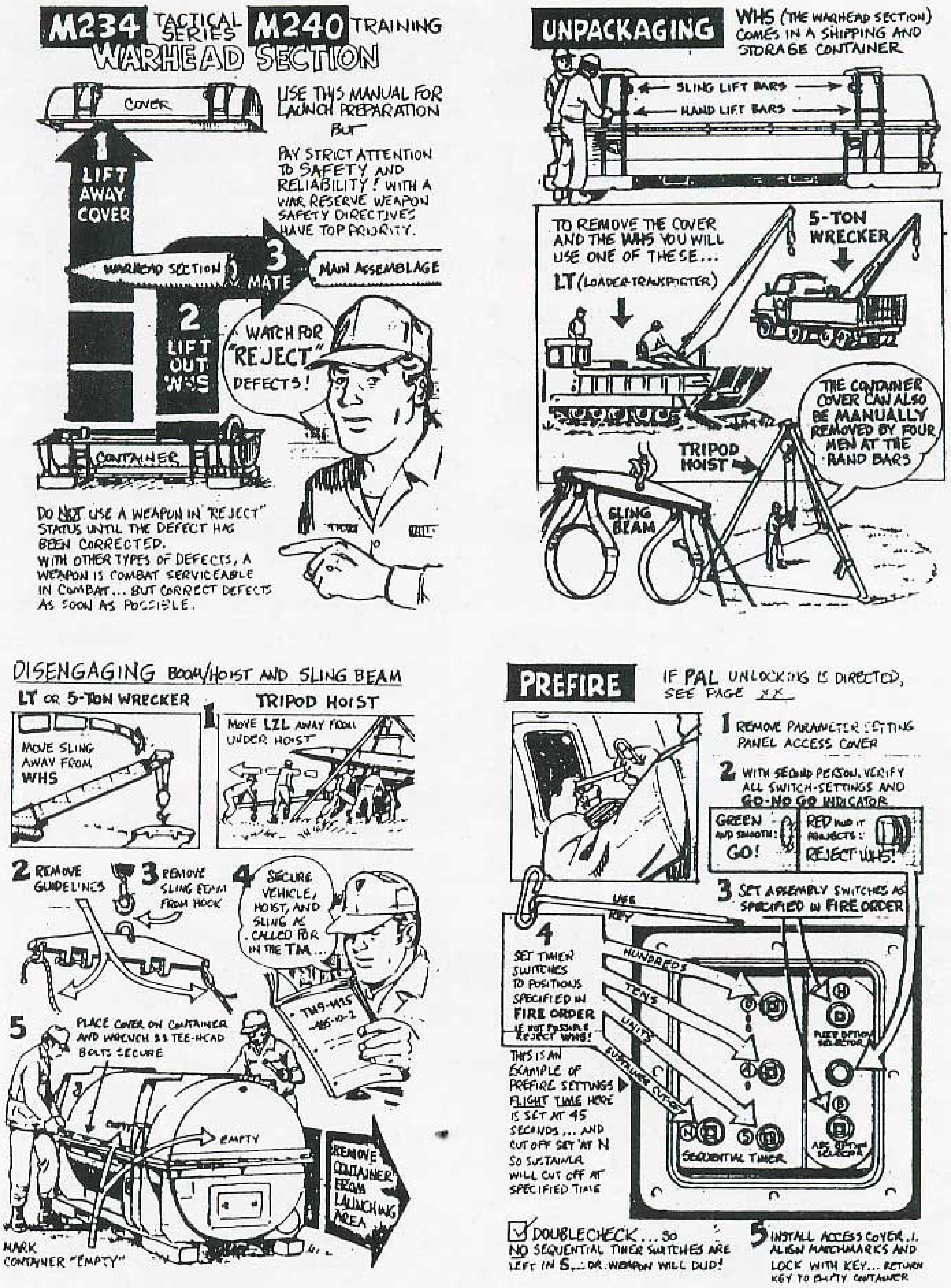
A pesar del estilo, la presentación, la economía de espacio y la naturaleza tecnológica de la reproducción, los bocadillos y las viñetas siguen siendo los instrumentos básicos con que trabajar. En cuanto a la receptividad del público, debe cambiar y cambiará, y se volverá favorable en la medida en que el producto le dé más y adquiera mayor relevancia.

CÓMICS DE INSTRUCCIÓN TÉCNICA

En el ámbito de los manuales de enseñanza –o la aplicación del arte secuencial para enseñar algo concreto–, las limitaciones que afectan a los cómics de simple entretenimiento son más llevaderas. Hay dos clases de cómics de enseñanza: "técnicos" y "de aptitudes".

Este ejemplo de una historia de Joe Dope apareció en el primer número del P.S. Magazine the Preventive Maintenance Monthly, publicado por el Departamento de Defensa en 1951.


Filling A Grease Gun
Starring
JOE DOPE
?
CRASH
CRASH
CRASH
CRASH
HEY, JOE, WHAT'S THE RUCKUS OUT HERE?
HE'S TRYING TO FREE HIS GREASE GUN... IT'S STUCK!
HERE LIL MAN - ALL Y'GOTTA DO IS TILT THE GUN AND IT COMES FREE!
OH, SMART EH?... HOW ABOUT FILLING THE GREASE GUN!
SIMPLE - Y'JUST OPEN THE BACK AND SHOVE IN THE GREASE... LIKE THIS
NAH! YR DOIN' IT BASS-ACKWARDS!
THERE'S TWO WAYS... WITH A POWER GUN AND THE WAY Y'DO IT IN THE FIELD, BY HAND! THE HAND WAY, Y'UNSCREW THE FRONT END AND IF YA LOOK AT THE NEXT PANEL YOU WILL SEE THAT THE INSIDE CONTAINS A PISTON
BY TURNING THE HANDLE A MITE Y'CAN FREE IT WHENEVER Y'WANTA — BUT, NOW JOKER, WE DON'T WANNA!
BOY, WHAT A MESS THAT GUN'S GONNA BE AFTER DIPPIN' IT IN THAT!
NAH..... ALL Y'GOTTA DO IS PUT SOME ENGINE OIL ON IT!
WHAT FOR, - PRAY?
KEEP YR BUTTONS ON, KID - NOW, PULL THE PLUNGER HANDLE AT THE REAR - - - UP, SLOWLY
BUT HOW DOES THAT GIT THE GREASE INTA IT?
SUCTION - PULLING THE PISTON UP WILL SUCK UP THE GREASE INTO THE TUBE!
YEAH, STUPID, LIKE DRINKIN A SODA WITH A STRAW!
OH Y'MEAN BY ATMOSPHERIC PRESSURE?
NOW -- Y'GOT THE GUN LOADED!......NOTICE HOW THE ENGINE OIL KEPT THE GOO OFF THE TUBE!
GEE, Y'COULD DO THIS IN A TUXEDO AN NOT GIT SLOPPY
NOW... RESTORE THE CAP AN' JES' IN CASE THERE'S SOME AIR LOCKED IN THE TUBE, PUSH THE PLUNGER FORWARD JES' A BIT
THAT'S ALL THERE IS TO IT IT'S A CINCH.... SOME GUYS JES' NEVER GOT ACQUAINTED WITH IT!
YEAH, ITS GUYS LIKE YOU WHO THROW AWAY THE INSTRUCTION SHEETS THAT COME WITH IT!
AW WHY DON'T YOU BLOW IT OUT YR NOSE
!
PRIVATE HONUS T. MUSCLEHEAD!!... NEED I REMIND YOU THAT I OUT-RANK YOU!


M234 TACTICAL SERIES M240 TRAINING
WARHEAD SECTION
COVER
USE THIS MANUAL FOR LAUNCH PREPARATION BUT PAY STRICT ATTENTION TO SAFETY AND RELIABILITY! WITH A WAR RESERVE WEAPON SAFETY DIRECTIVES HAVE TOP PRIORITY.
1 LIFT AWAY COVER
WARHEAD SECTION
3 MATE
MAIN ASSEMBLAGE
2 LIFT OUT WHS
WATCH FOR "REJECT" DEFECTS!
CONTAINER
DO NOT USE A WEAPON IN "REJECT" STATUS UNTIL THE DEFECT HAS BEEN CORRECTED.
WITH OTHER TYPES OF DEFECTS, A WEAPON IS COMBAT SERVICEABLE IN COMBAT... BUT CORRECT DEFECTS AS SOON AS POSSIBLE.
UNPACKAGING
WHS (THE WARHEAD SECTION) COMES IN A SHIPPING AND STORAGE CONTAINER
SLING LIFT BARS
HAND LIFT BARS
TO REMOVE THE COVER AND THE WHS YOU WILL USE ONE OF THESE...
LT (LOADER-TRANSPORTER)
5-TON WRECKER
THE CONTAINER COVER CAN ALSO BE MANUALLY REMOVED BY FOUR MEN AT THE HAND BARS
TRIPOD HOIST
SLING BEAM
DISENGAGING BOOM/HOIST AND SLING BEAM
LT OR 5-TON WRECKER
TRIPOD HOIST
1
MOVE SLING AWAY FROM WHS
MOVE LZL AWAY FROM UNDER HOIST
2 REMOVE GUIDELINES
3 REMOVE SLING BEAM FROM HOOK
4 SECURE VEHICLE, HOIST, AND SLING AS CALLED FOR IN THE TM...
TM9-1415-485-10-2
5 PLACE COVER ON CONTAINER AND WRENCH 33 TEE-HEAD BOLTS SECURE
EMPTY
REMOVE CONTAINER FROM LAUNCHING AREA
MARK CONTAINER "EMPTY"
PREFIRE
IF PAL UNLOCKING IS DIRECTED, SEE PAGE XX
1 REMOVE PARAMETER SETTING PANEL ACCESS COVER
2 WITH SECOND PERSON, VERIFY ALL SWITCH-SETTINGS AND GO-NO GO INDICATOR
GREEN AND SMOOTH: GO!
RED AND IT PROJECTS: REJECT WHS!
3 SET ASSEMBLY SWITCHES AS SPECIFIED IN FIRE ORDER
USE KEY
4 SET TIMER SWITCHES TO POSITIONS SPECIFIED IN FIRE ORDER IF NOT POSSIBLE REJECT WHS!
HUNDREDS
TENS
UNITS
SUSTAINER CUT-OFF
THIS IS AN EXAMPLE OF PREFIRE SETTINGS ▶ FLIGHT TIME HERE IS SET AT 45 SECONDS... AND CUT OFF SET AT N SO SUSTAINER WILL CUT OFF AT SPECIFIED TIME
SEQUENTIAL TIMER
FUZE OPTION SELECTOR
ARC OPTION SELECTOR
☑ DOUBLECHECK... SO NO SEQUENTIAL TIMER SWITCHES ARE LEFT IN S... OR WEAPON WILL DUD!
5 INSTALL ACCESS COVER... ALIGN MATCHMARKS AND LOCK WITH KEY... RETURN KEY TO EMPTY CONTAINER

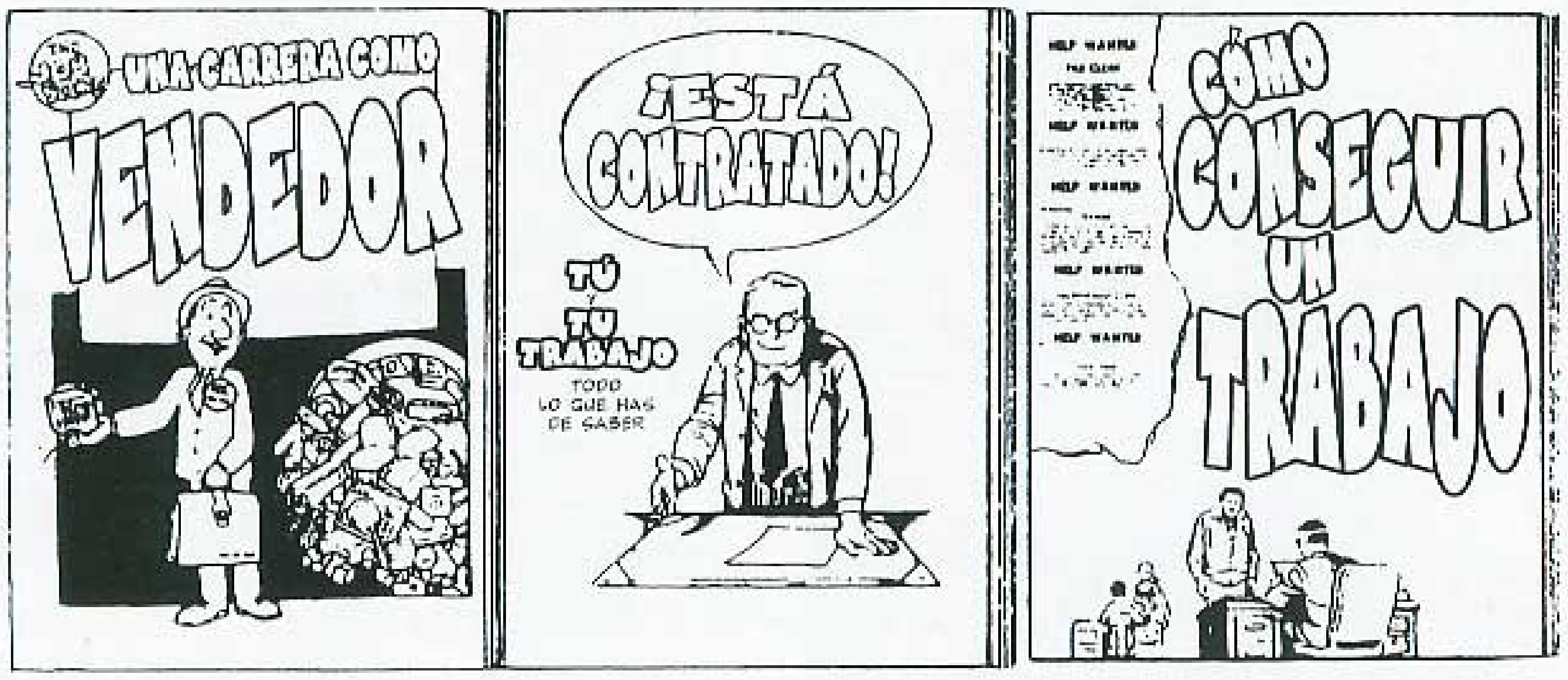
Páginas de un manual de enseñanza usado por los militares. Muestra un montaje más convencional, que conserva la función de viñetas y bocadillos.

Es un cómic puramente "técnico", en el que el proceso de aprendizaje se muestra desde el punto de vista del lector, da las instrucciones de sus procedimientos, método y modo de utilización, generalmente asociado con cosas tales como montaje de los aparatos o modo de repararlos.

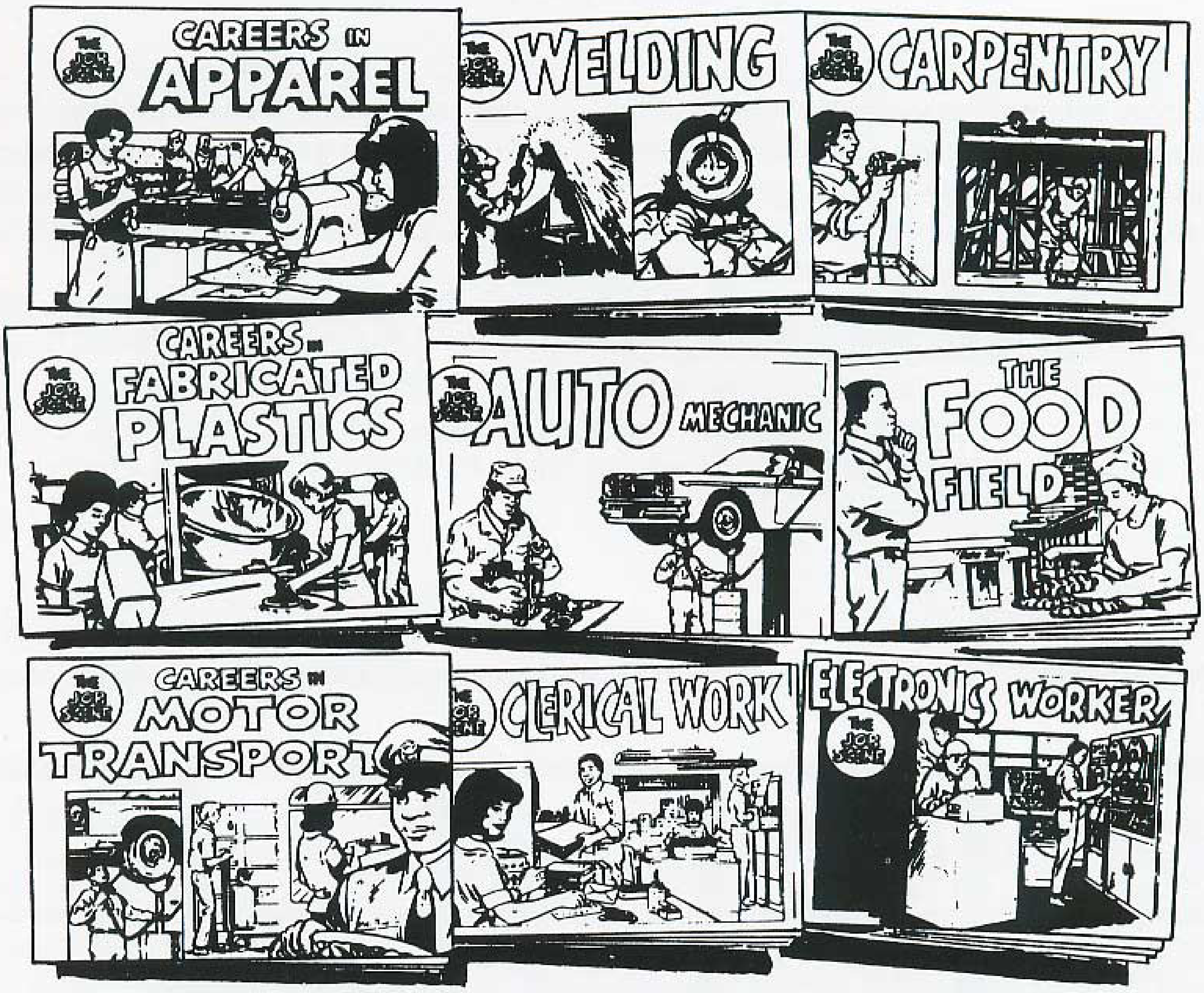
La ejecución de esas tareas es, en sí misma, secuencial, y el éxito de este tipo de cómic como instrumento de enseñanza estriba en el hecho de que al lector no le cuesta entender lo que se le explica. Por ejemplo, para enseñar un procedimiento dado de la mejor manera posible, se recurre al punto de vista del lector. Aquí, la disposición de las viñetas, la colocación de bocadillos o textos de apoyo cuidadosamente dispuestos en la página, está todo calculado para captar la atención del lector. Cuando se hace bien, esos elementos se combinan proporcionando al lector una familiaridad extraída de la experiencia, que tan bien se le da al arte secuencial.

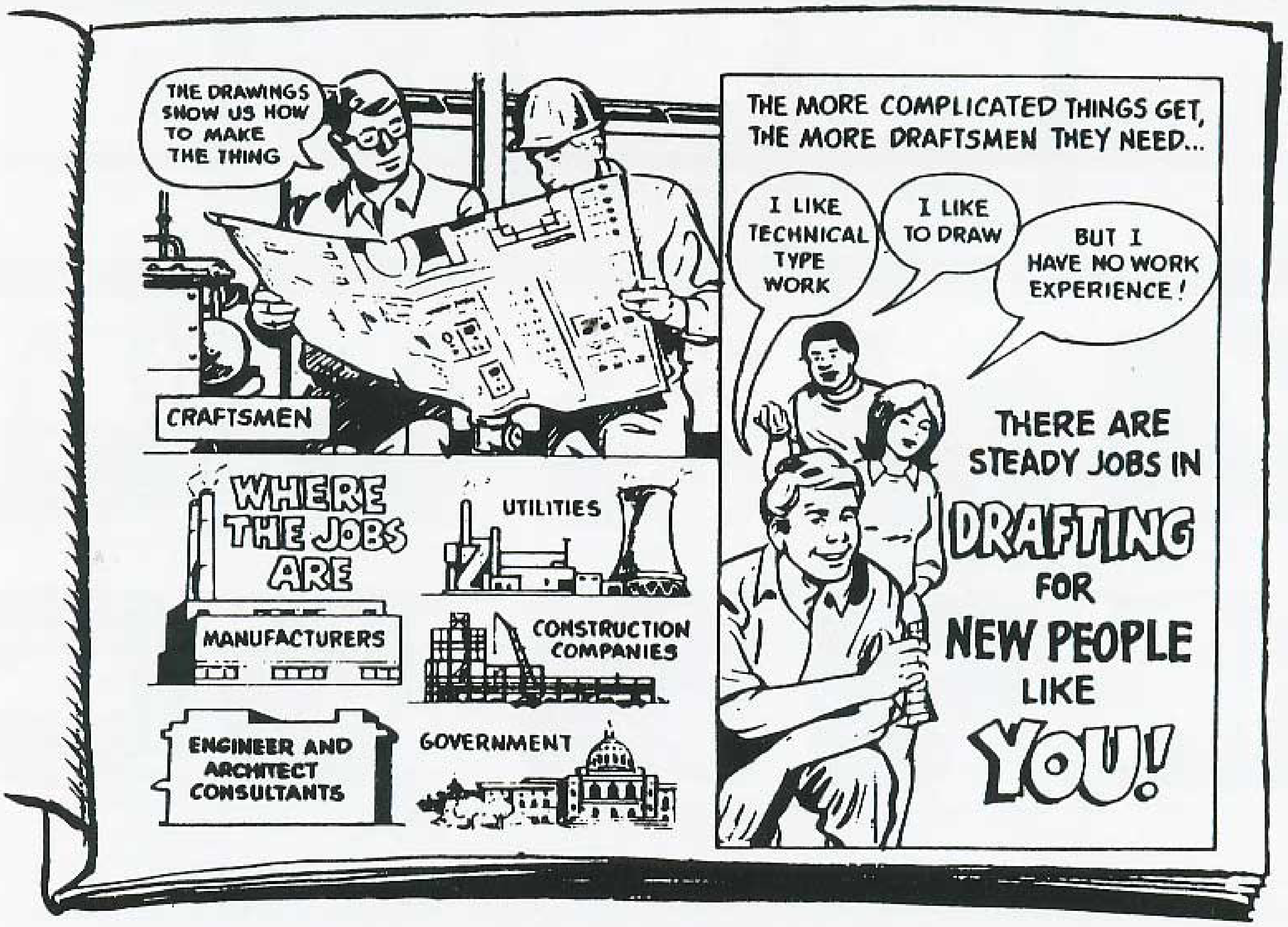
CÓMICS INSTRUCTIVOS DE APTITUDES

Otra función instructiva de este medio es condicionar una actitud para un trabajo. La relación o identificación sugeridas en la interpretación o dramatización en una secuencia de dibujos es instructiva por sí misma. La gente aprende imitando y el lector, en este caso, puede suministrar fácilmente las acciones intermedias o conectivas tomando como base su propia experiencia. Es importante constatar que en los cómics no hay presiones de tiempo como las hay en una película o en un film de dibujos animados. La cantidad de tiempo de que dispone el lector de un cómic para examinarlo, mirarlo, leerlo, digerirlo o asumir el papel de los protagonistas es prácticamente ilimitado. Hay tiempo para aproximarse y recrearse con él, abordándolo desde distintos ángulos. A diferencia de la rigidez de la fotografía, la amplia generalización del dibujo permite la comicidad, con lo que se consigue alcanzar antes el objetivo propuesto e influenciar al lector.



Ideados para estimular el interés por una carrera o profesión (grado 4 a 12), Los "folletos de trabajos" proporcionan a los estudiantes un sentido de responsabilidad con respecto a sus profesiones. Estos folletos hacen hincapié en la potencia y energía del trabajo, presentan una amplia variedad de oportunidades de trabajo, estimulan el interés y despiertan la curiosidad.


THE JOB SCENE
CAREERS IN APPAREL
WELDING
CARPENTRY
CAREERS IN FABRICATED PLASTICS
AUTO MECHANIC
THE FOOD FIELD
CAREERS IN MOTOR TRANSPORT
CLERICAL WORK
ELECTRONICS WORKER

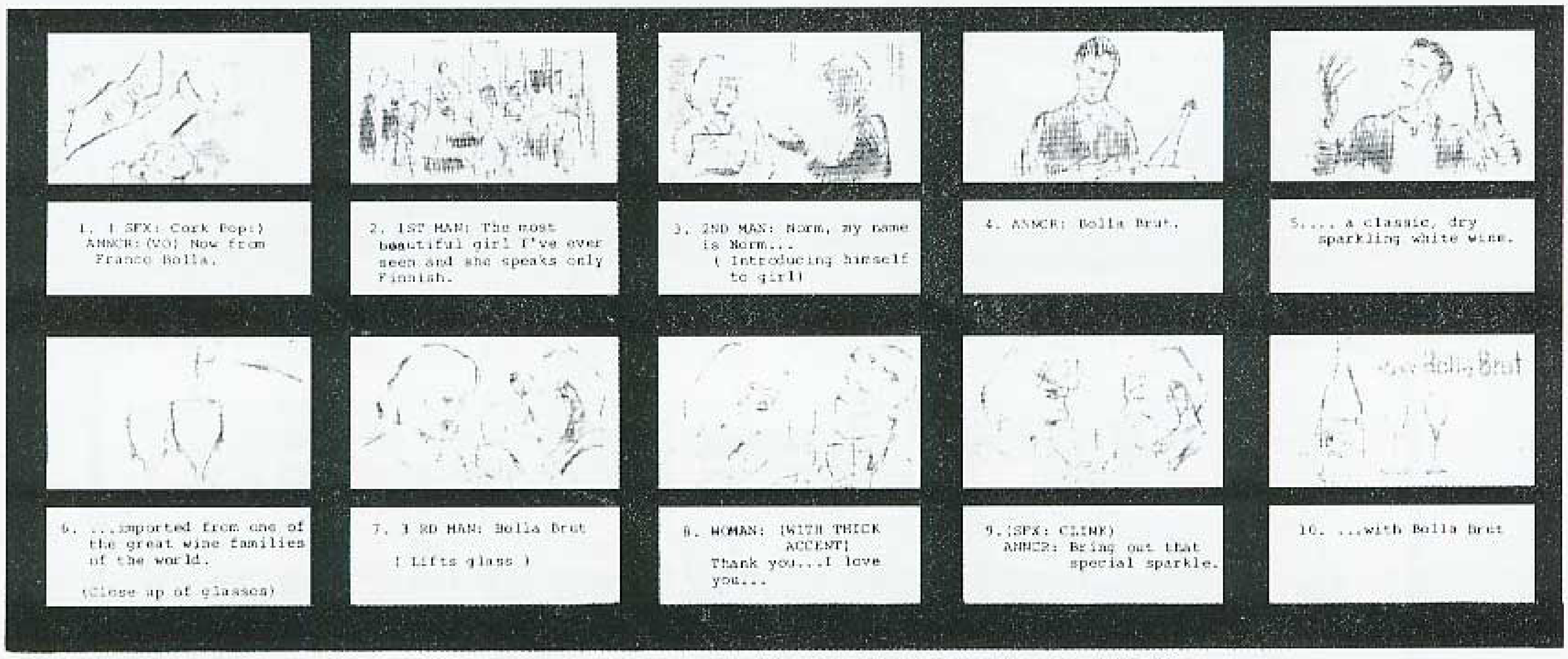

THE DRAWINGS SHOW US HOW TO MAKE THE THING
CRAFTSMEN
WHERE THE JOBS ARE
UTILITIES
MANUFACTURERS
CONSTRUCTION COMPANIES
ENGINEER AND ARCHITECT CONSULTANTS
GOVERNMENT
THE MORE COMPLICATED THINGS GET, THE MORE DRAFTSMEN THEY NEED...
I LIKE TECHNICAL TYPE WORK
I LIKE TO DRAW
BUT I HAVE NO WORK EXPERIENCE!
THERE ARE STEADY JOBS IN DRAFTING FOR NEW PEOPLE LIKE YOU!

STORY BOARDS

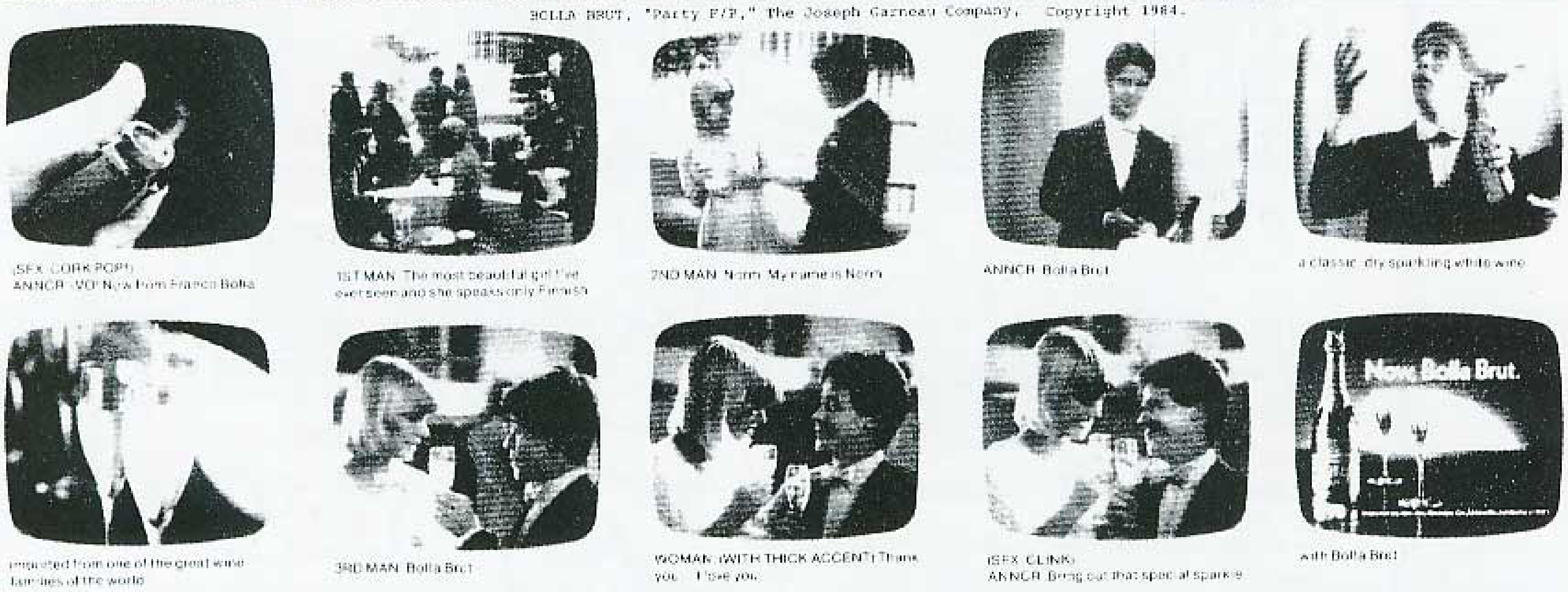
Los *story boards* son escenas "fijas" de las películas, planeadas de antemano y dibujadas dentro de una serie de cuadros iguales. Aunque se sirven de los elementos más importantes del arte secuencial, se diferencian de los cómics y las tiras en el hecho de que los *story boards* prescinden de los bocadillos y viñetas, pues no están hechos para ser "leídos", sino más bien para llenar el vacío entre el guión cinematográfico y la fotografía final de la película. En la práctica, el *story board* sugiere "tomas" (enfoques de cámara) y prevé la puesta en escena y la iluminación.

Debido a la relación fundamental entre la película y los cómics que la preceden, no ha de sorprender el hecho, cada vez más frecuente, de que dibujantes de cómics sean contratados por productores de cine.

He aquí un ejemplo del story board de un anuncio comercial y debajo la película resultante.


1. (SFX: Cork Pop:) ANNCR:(VO) Now from Franco Bolla.
2. 1ST MAN: The most beautiful girl I've ever seen and she speaks only Finnish.
3. 2ND MAN: Norm, my name is Norm... (Introducing himself to girl)
4. ANNCR: Bolla Brut.
5.... a classic, dry sparkling white wine.
6. ...imported from one of the great wine families of the world. (Close up of glasses)
7. 3 RD MAN: Bolla Brut (Lifts glass)
8. WOMAN: (WITH THICK ACCENT) Thank you...I love you...
9.(SFX: CLINK) ANNCR: Bring out that special sparkle.
10. ...with Bolla Brut
Bolla Brut

BOLLA BRUT, "Party F/P," The Joseph Garneau Company. Copyright 1984.


(SFX: CORK POP) ANNCR: (VO) Now from Franco Bolla
1ST MAN: The most beautiful girl I've ever seen and she speaks only Finnish
2ND MAN: Norm. My name is Norm
ANNCR: Bolla Brut
a classic, dry sparkling white wine
Now Bolla Brut.
imported from one of the great wine families of the world
3RD MAN: Bolla Brut
WOMAN: (WITH THICK ACCENT) Thank you... I love you
(SFX: CLINK) ANNCR: Bring out that special sparkle
with Bolla Brut

CAPÍTULO 8

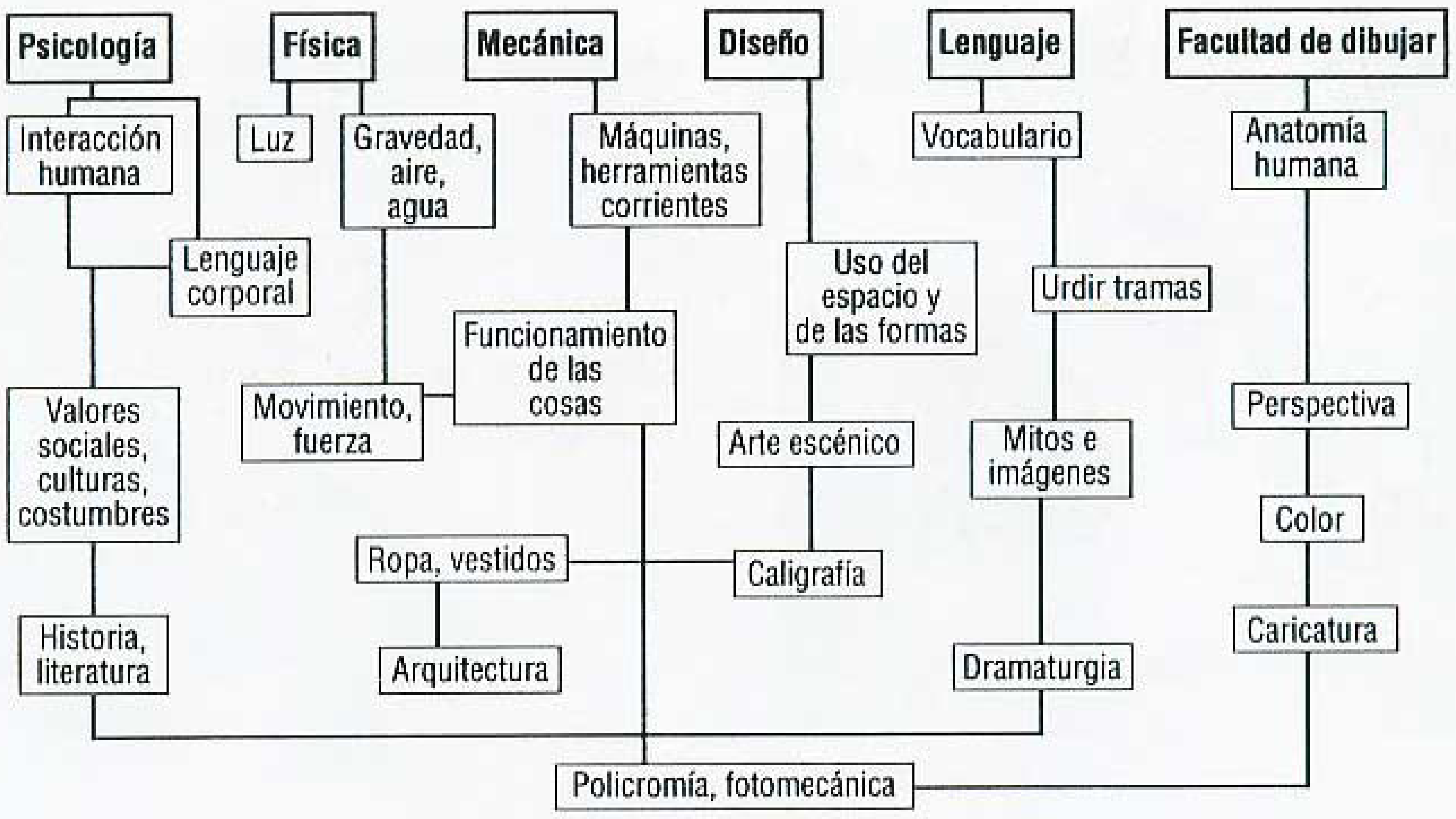
ENSEÑANZA/APRENDIZAJE

EL ARTE SECUENCIAL DE LOS CÓMICS EN LA EDAD DE LA IMPRENTA Y LOS ORDENADORES

El arte secuencial está pensado, sobre todo en cuanto a los cómics se refiere, para su reproducción. Por lo tanto, la estética y la destreza técnica deben ser trabajadas casi simultáneamente. En esta disciplina no vale contar con la suerte de que te salga bien.

Especialmente en los cómics, la práctica del arte secuencial es una habilidad estudiada y que se puede enseñar que se basa en un empleo imaginativo de conocimientos científicos y del lenguaje, así como del talento para dibujar o hacer caricaturas y manejar los útiles necesarios para el dibujo. De hecho, un cómic medio revelaría la presencia de una gama de materias tan amplia que un pedagogo quedaría sorprendido ante él.

Para demostrarlo, vale la pena hacer un mapa conceptual de las distintas disciplinas, aun a riesgo de simplificar en exceso.


Psicología
Física
Mecánica
Diseño
Lenguaje
Facultad de dibujar
Interacción humana
Luz
Gravedad, aire, agua
Máquinas, herramientas corrientes
Vocabulario
Anatomía humana
Lenguaje corporal
Uso del espacio y de las formas
Urdir tramas
Funcionamiento de las cosas
Valores sociales, culturas, costumbres
Movimiento, fuerza
Arte escénico
Mitos e imágenes
Perspectiva
Color
Ropa, vestidos
Caligrafía
Caricatura
Historia, literatura
Arquitectura
Dramaturgia
Policromía, fotomecánica

PREPARACIÓN

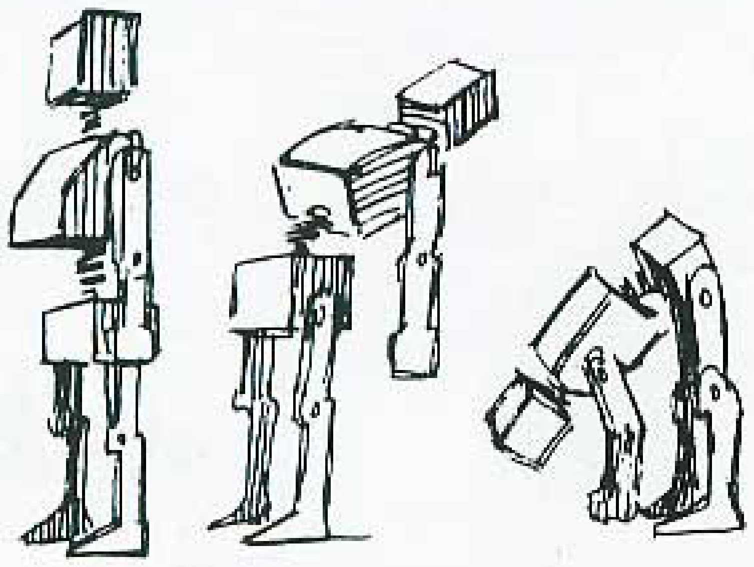
Dominar el oficio de dibujar y escribir es requisito previo. Este tipo de arte se ocupa de la realidad, pues lo que pretende es contar historias. El arte secuencial trata con imágenes reconocibles. Las herramientas son seres humanos (o animales), objetos e instrumentos, fenómenos naturales y el lenguaje. Ni que decir tiene que el estudio serio de libros de anatomía, diseño de perspectivas y composición suponen una preparación importante. Cada una de estas materias es un estudio en sí misma y debería formar parte del curso de formación del estudiante. Una dieta regular de lectura, sobre todo de cuentos breves, es esencial para urdir tramas y adquirir destreza narrativa. La lectura de obras de ficción estimula la imaginación del estudiante. En la práctica, el dibujante "imagina" por el lector. Asimismo, la lectura proporciona un banco de información muy útil. En este arte, en el que el guionista/dibujante debe contar con una sólida base de hechos e información sobre innumerables temas, la cantidad de datos que se requieren es interminable. Al fin y al cabo, este medio artístico trata directamente de la experiencia humana.

CÓMO MIRAR LAS COSAS

Cómo "ve" el dibujante la vida y los objetos con que ha de tratar es la clave de su destreza a la hora de servirse de ellos. Los objetos, su funcionamiento y su representación gráfica, deben ser objeto de gran atención para poder ser comprendidos.

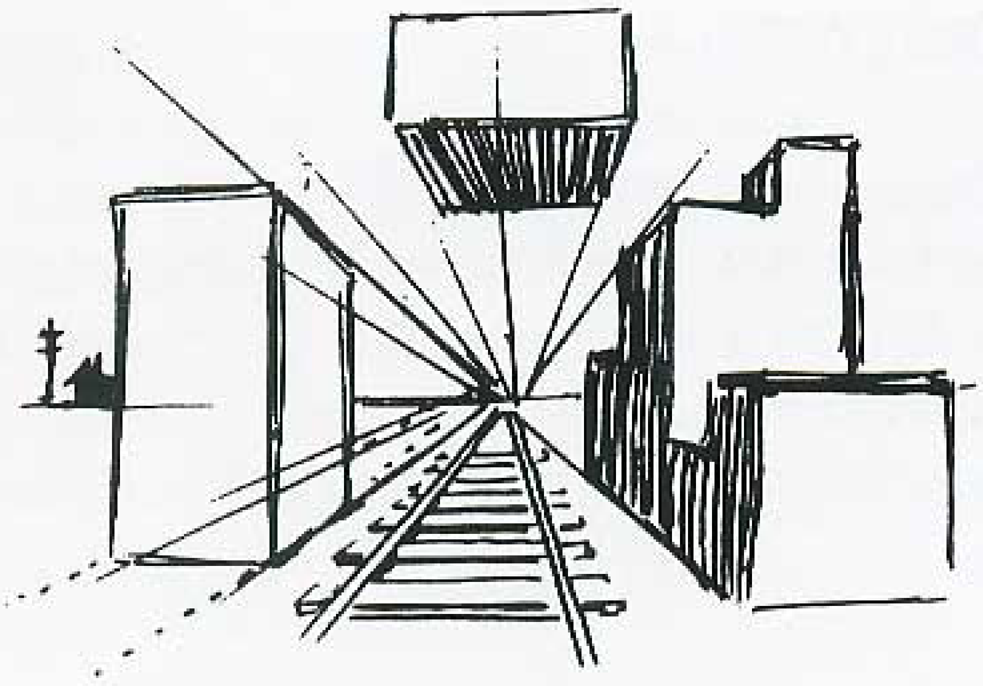
A continuación hay unos cuantos elementos básicos de fenómenos e imágenes con que ha tratar el dibujante. Son una selección de todo un universo de temas que deben ser asumidos.

Máximo hacia atrás



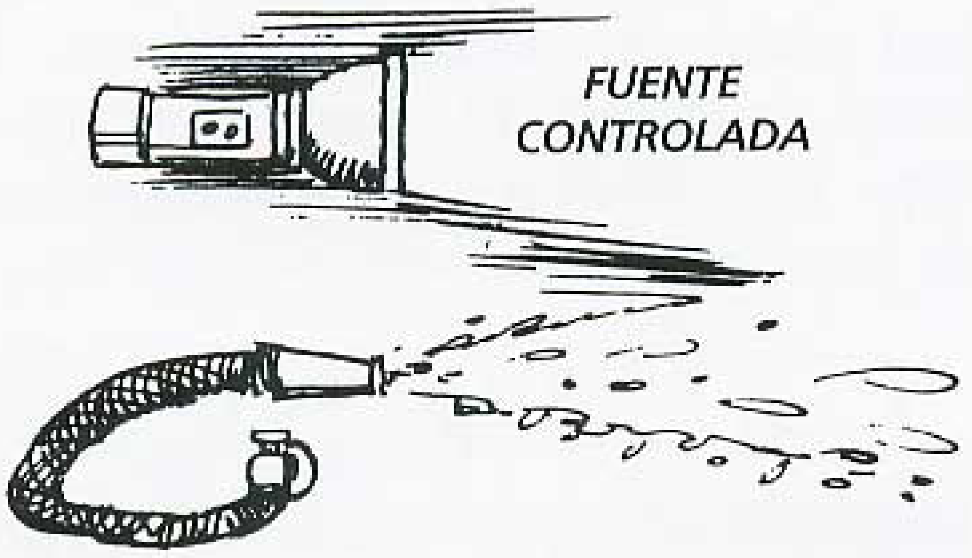
Máximo hacia adelante

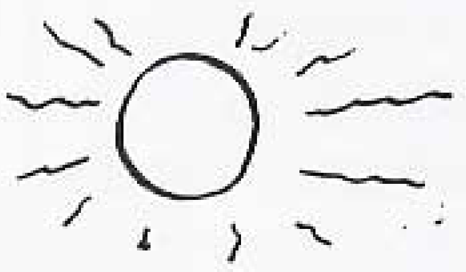
LA MÁQUINA HUMANA: Hay que considerar el cuerpo humano (o animal) como un aparato mecánico. Como tal, consta de una gama limitada de movimientos. Comprender lo que puede hacer o no es fundamental para su manejo.

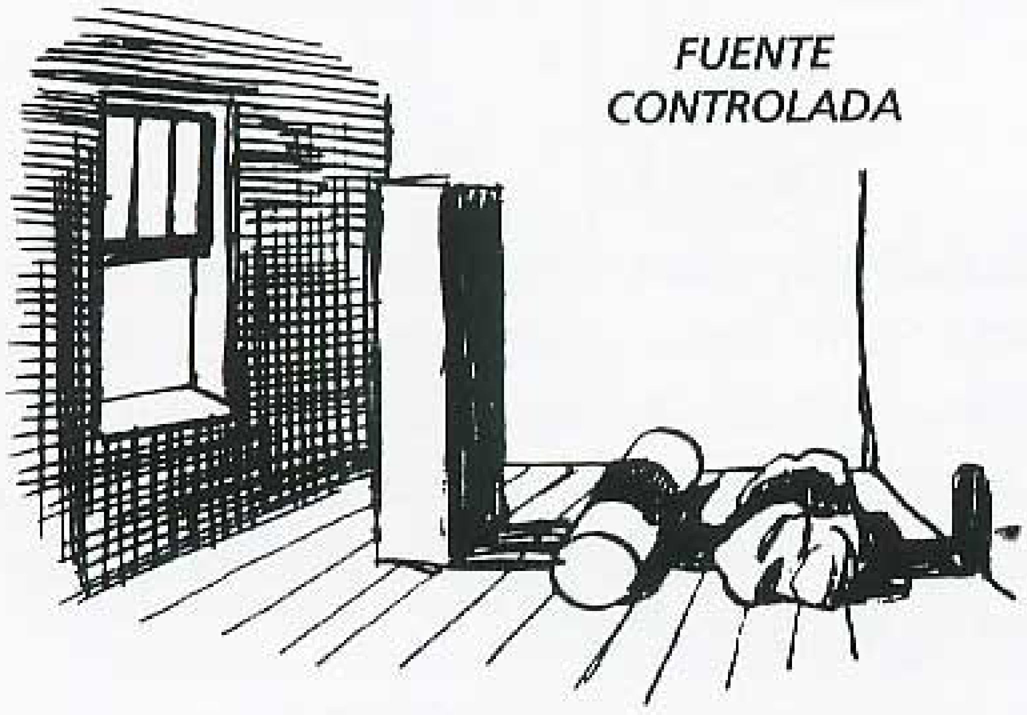


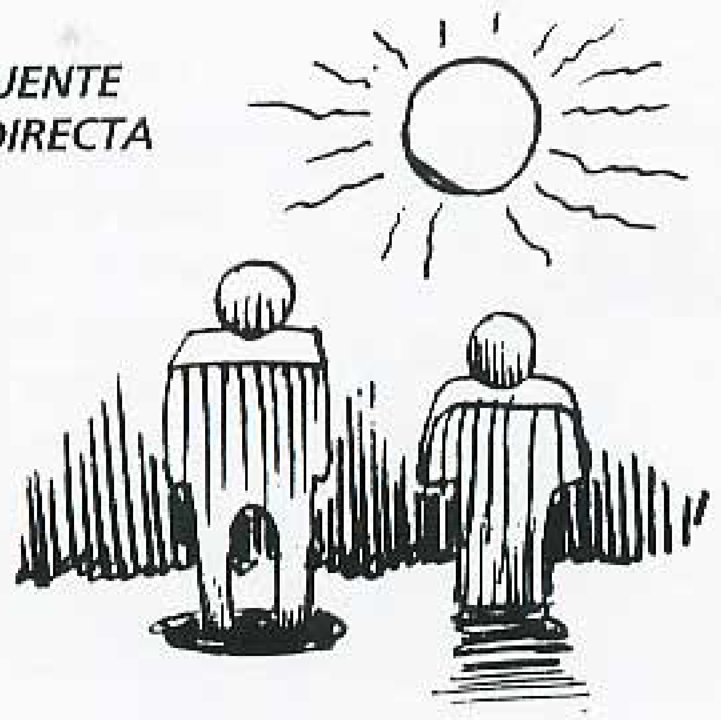
PERSPECTIVA: Distancia, relación de una forma con otra, configuración y tamaño, todo ello se muestra en una superficie de una dimensión mediante el uso de líneas que finalmente convergen en un punto del horizonte, llamado "punto de fuga".

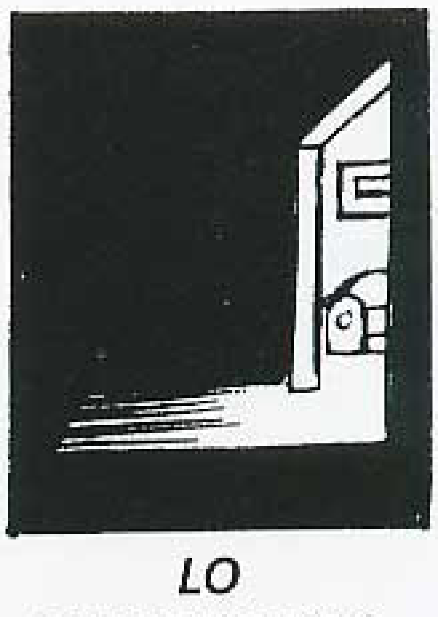
LUZ/SOMBRA: La luz procedente de su fuente debería ser percibida como un chorro de agua. La ausencia de luz es oscuridad. Un objeto que intercepta una corriente de luz es oscuro en el lado opuesto al que le da la luz. Cualquier cosa iluminada por una misma luz mostrará un lado oscuro o sombra en la parte opuesta. Cualquier cosa iluminada por una luz arroja una sombra sobre lo que tenga detrás, ya sea una pared, el suelo o cualquier otro objeto. Las sombras se acomodan a la superficie de la forma sobre la que caen. El uso de la luz causa un efecto emocional. Las sombras provocan miedo, mientras que la luz denota seguridad.



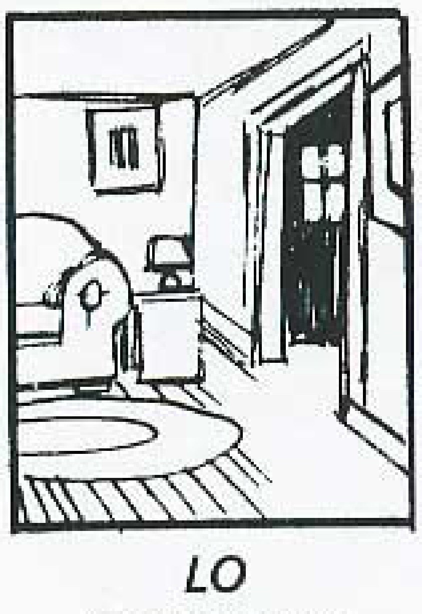




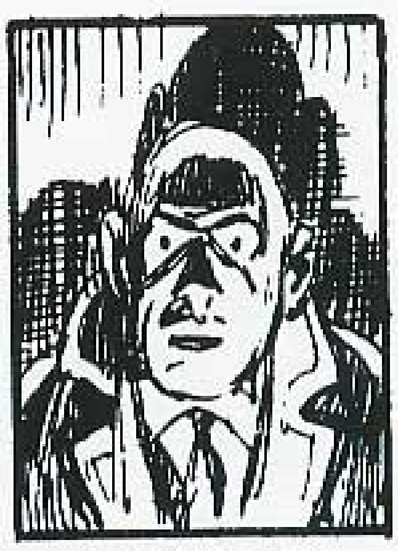




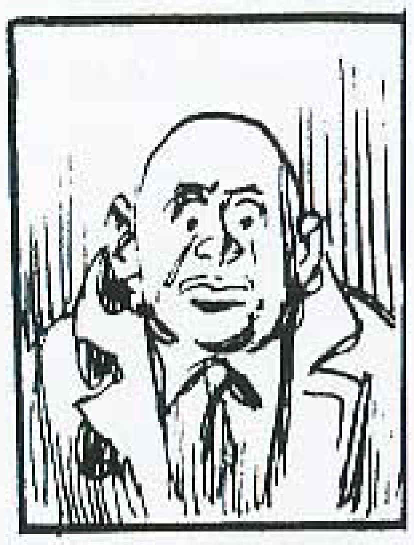
LO DESCONOCIDO



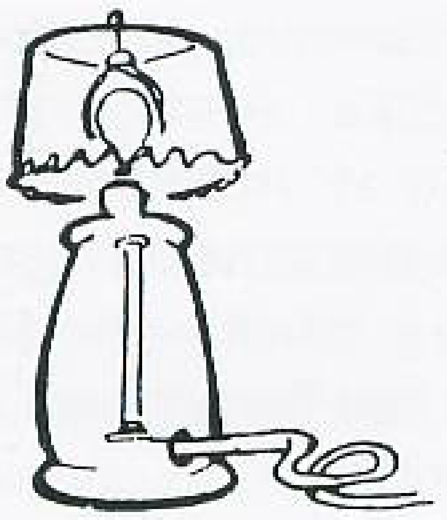
LO CONOCIDO



AMENAZA

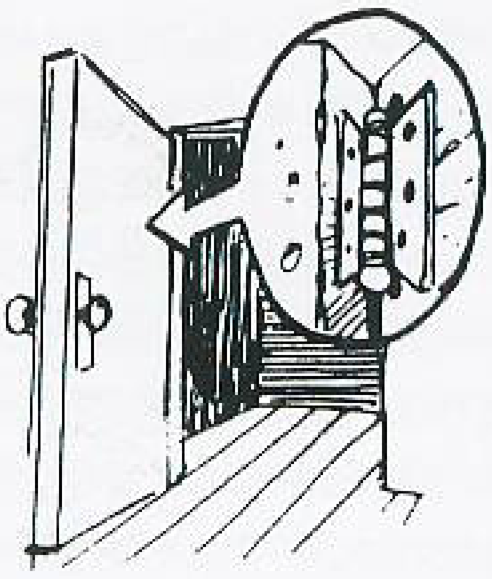


CANDOR



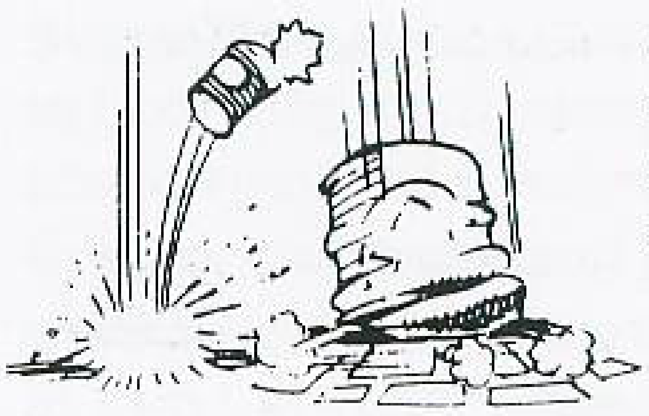
Hasta una lámpara de mesa tiene su anatomía.

OBJETOS: Los objetos con los que nos relacionamos suelen ser máquinas. Desde una sencilla caja vacía hasta un automóvil, tienen todos una anatomía y un alcance limitado de capacidad operativa. A este respecto, hay que considerarlos como a un ser humano.



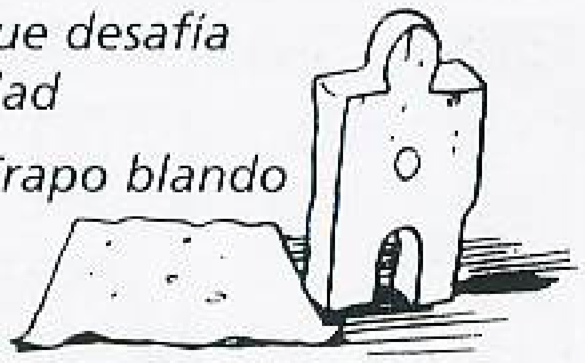
Los accesorios corrientes han de funcionar correctamente. Por ejemplo, hay que saber cómo gira una puerta sobre sus goznes.

MECANISMOS: ¡Hay que entender su funcionamiento! El lector lo sabe y rechazará un dibujo incorrecto. Esta norma vale no sólo para el estilo realista, sino también para una exagerada tira cómica.

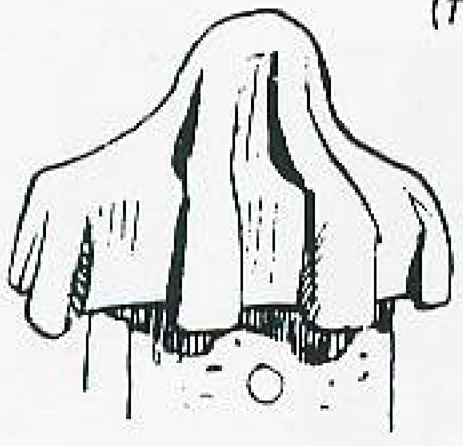


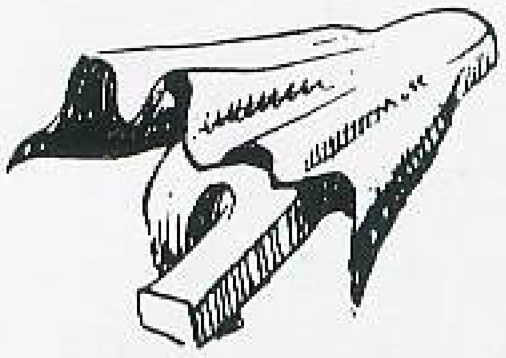
El peso de un objeto influye en cómo responde a la fuerza de la gravedad.

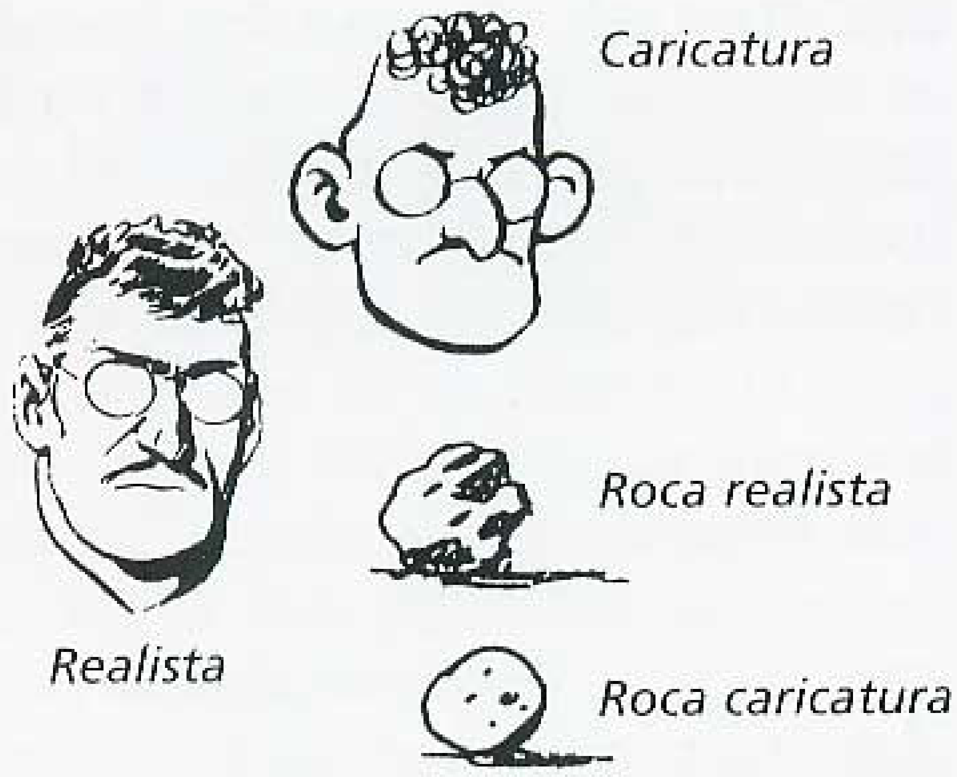
GRAVEDAD: Todo lo que hay en la tierra responde a la fuerza de gravedad. Éste es un fenómeno con el que las personas estamos luchando continuamente. Por lo tanto, su utilización como estrategia narrativa está muy extendida y todo el mundo lo entiende.


Objeto que desafía la gravedad
Trapo blando
Superficie plana

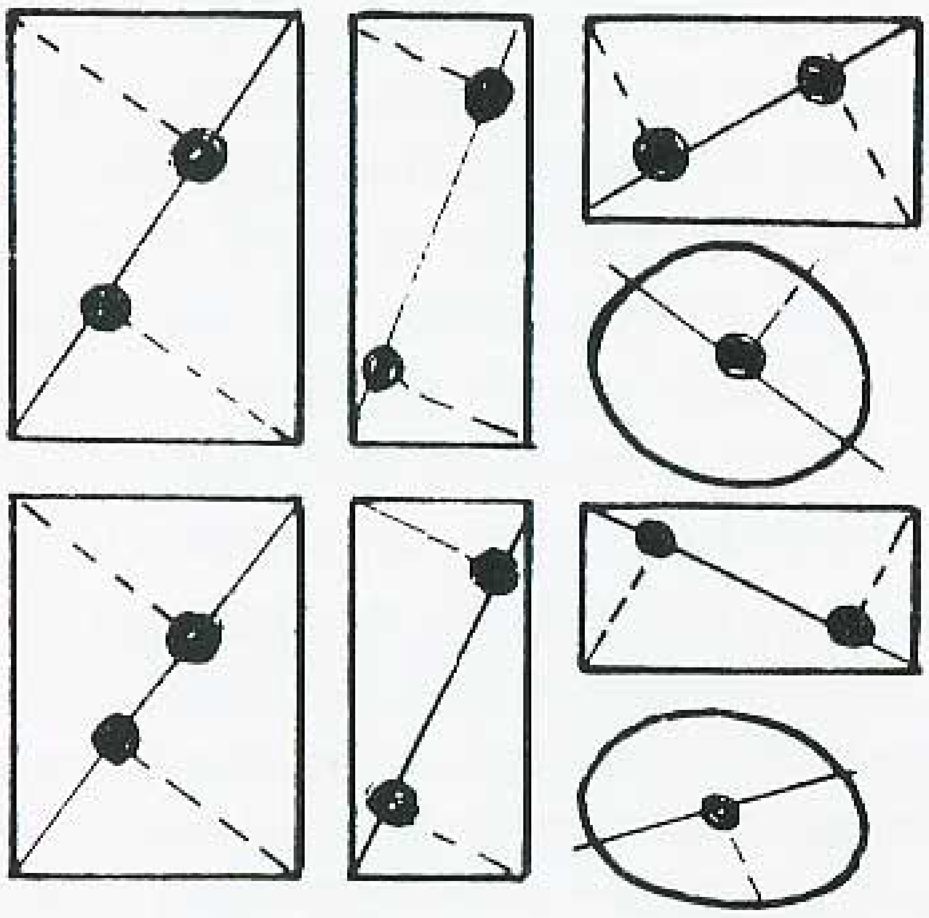
TELAS: ¡La ropa sobre un objeto o llevada por una persona responde al tirón vertical de la gravedad! Su respuesta a esa fuerza depende de la forma del objeto que desafíe la gravedad que lo sostiene.


Efecto de cobertura (flexión de la tela)
Puntos de presión (puntos de un objeto cubierto por un trapo).
Dobleces (surgen cuando el trapo, a falta de apoyo, cae hacia abajo por efecto de la gravedad).

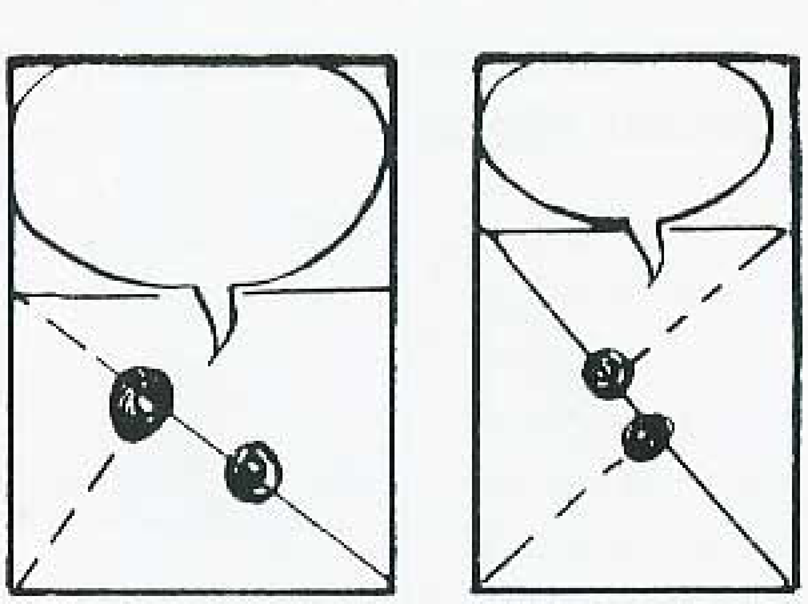

Objeto que desafía la gravedad en movimiento (el movimiento permite que el trapo desafíe la fuerza de la gravedad).



Cada viñeta es una forma geométrica.



Los PUNTOS FOCALES de una viñeta se encuentran en el punto donde las líneas perpendiculares que arrancan de esquinas opuestas se cruzan con una diagonal de las esquinas restantes. Esas áreas pueden usarse eficazmente para situar una acción u objeto importante.

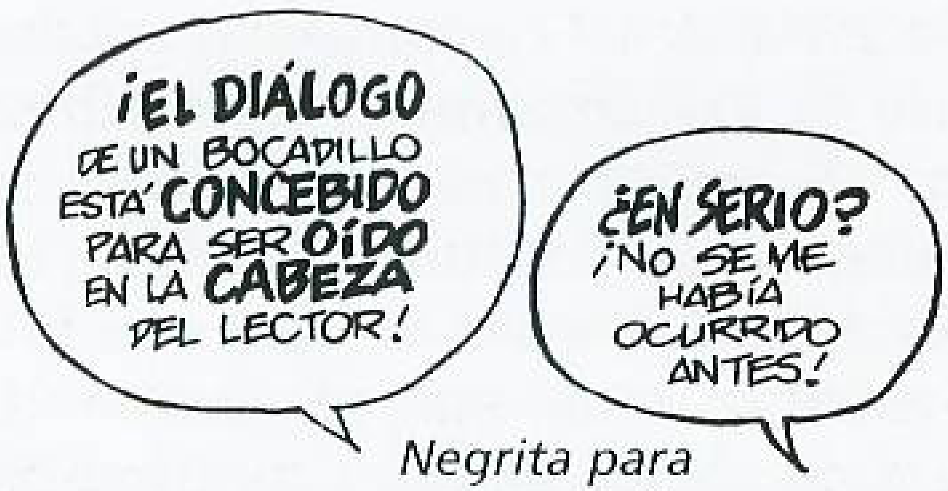


CARICATURA: La caricatura es resultado de la exageración y la simplificación. El realismo es fidelidad a los detalles. La eliminación de algunos detalles de una imagen la hace más fácil de asimilar y le aporta humor. La retención de los detalles confiere credibilidad, pues lo dibujado se parece mucho a lo que el lector ve todos los días. La caricatura es una forma de impresionismo.

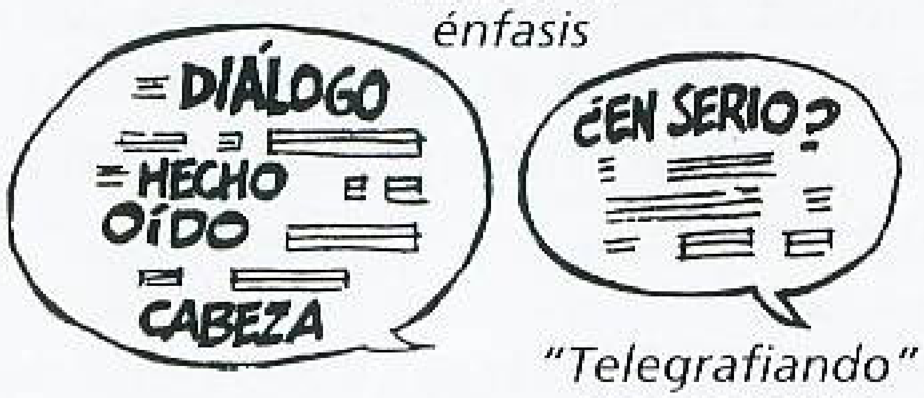
COMPOSICIÓN: Hay que considerar cada viñeta como un escenario donde tiene lugar una disposición de elementos, que deben estar colocados según un propósito determinado. En una viñeta, nada debe ser accidental ni debido a un descuido. La principal consideración al componer una escena es el centro de atención. Hay que enfocar el detalle o la acción más importantes, situándolos en la zona que mayor atención reciba. La viñeta es una forma geométrica que tiene un "punto focal" donde se detiene la mirada del lector antes de abarcar el resto de la escena. Cada viñeta tiene su propio "punto focal", de acuerdo con su forma.

Cuando un "bocadillo" domina la mayor parte de una viñeta, el área restante es la caja, que se encuentra supeditada a un "punto focal".

¡Cuidado! El estudiante debe saber que los "puntos focales", al contrario que las reglas de perspectiva, se emplean arbitrariamente, sin base científica. Por "puntos" hay que entender "áreas". La elección y determinación del detalle o acción que debe ser colocada allí corresponden a una decisión personal. Sólo son una ayuda a la hora de componer una escena.


¡EL DIÁLOGO DE UN BOCADILLO ESTÁ CONCEBIDO PARA SER OÍDO EN LA CABEZA DEL LECTOR!
¿EN SERIO? ¡NO SE ME HABÍA OCURRIDO ANTES!

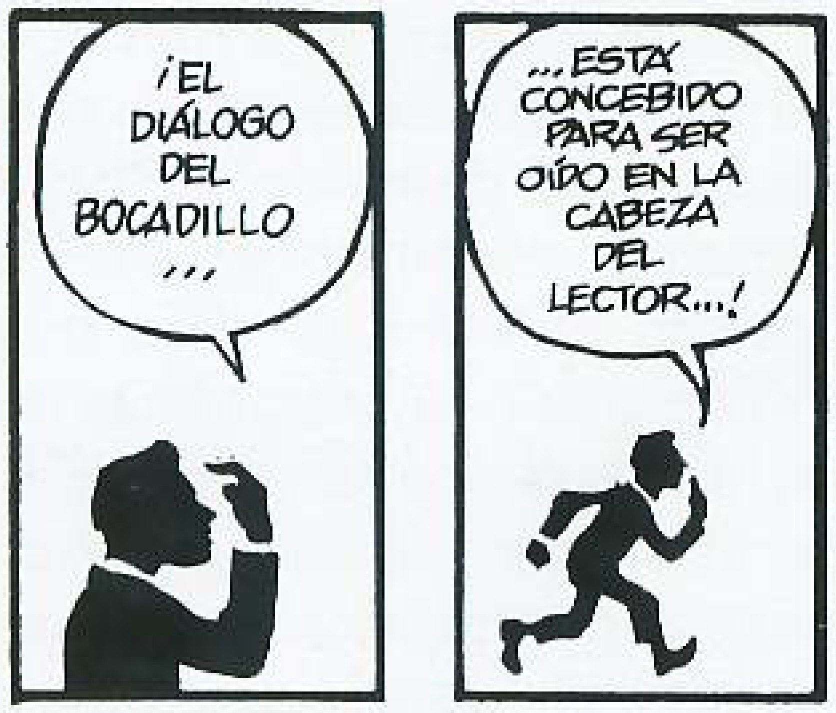
Negrita para marcar el énfasis


DIÁLOGO
HECHO
OÍDO
CABEZA
¿EN SERIO?

"Telegrafiando" al ser ojeado.

CÓMO PARTIR EL BOCADILLO

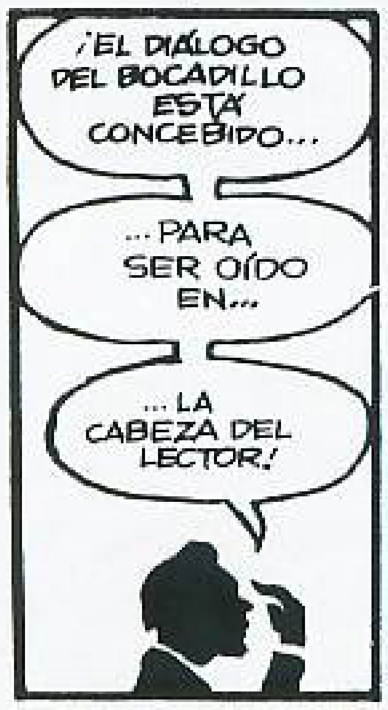
Viñeta 1 *Viñeta 2*


¡EL DIÁLOGO DEL BOCADILLO ...
... ESTÁ CONCEBIDO PARA SER OÍDO EN LA CABEZA DEL LECTOR...!

Ha transcurrido demasiado tiempo entre ambas viñetas para retener el pensamiento.

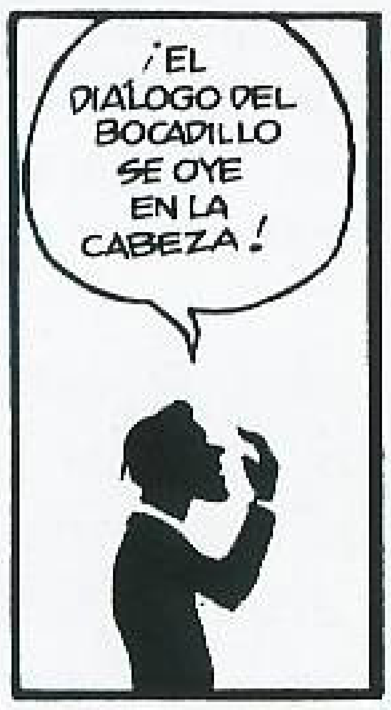
CÓMO EDITAR EL BOCADILLO

Original


¡EL DIÁLOGO DEL BOCADILLO ESTÁ CONCEBIDO...
...PARA SER OÍDO EN...
... LA CABEZA DEL LECTOR!

Muchos bocadillos para un solo discurso ralentizan la acción.

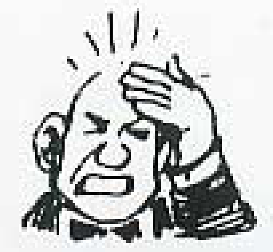
Alterado


¡EL DIÁLOGO DEL BOCADILLO SE OYE EN LA CABEZA!

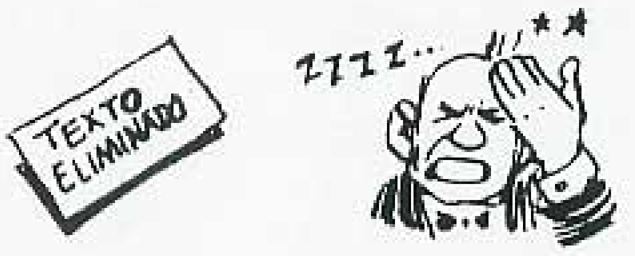
Esta corrección libera el aspecto visual y acelera la acción.

BOCADILLOS: Imagina los bocadillos, es decir, los diálogos que contienen, repitiéndose en la cabeza del lector. Imagínate a ti mismo "recitando" el contenido del bocadillo en voz alta, pues eso mismo es lo que hace el lector para sus adentros. Ten en cuenta que estamos hablando de sonido. El énfasis se soluciona con el uso de la letra negrita. Recuerda que lo primero que hará el lector será recorrer la página con la mirada, y sólo a continuación se detendrá en la viñeta. Si el valor pictórico de las imágenes es apasionante o está realizada con gran lujo de detalles, el lector se dejará llevar por la tendencia a "ojear" el texto del bocadillo. Por tanto, una estratagema atinada es tratar de usar la negrita no sólo al servicio del sonido, sino también para "telegrafiar" el mensaje. El lector debe poder deducir el sentido del diálogo leyendo tan sólo el texto en negrita. Evita la separación de palabras por medio de guiones, pues así se ralentiza la lectura. Ten en cuenta que hay un lapsus de tiempo entre viñetas. Por consiguiente, el cortar una frase POR LA MITAD para seguirla en la viñeta siguiente, suele ser inadecuado y dificulta el seguimiento de la acción... y llega a ser una perfecta bobada. No recurro nunca a usar tres o cuatro viñetas protagonizadas por el mismo personaje, pues opino que es perjudicial para el curso de la acción. Aconsejo seguir la norma de no poner más de 30 palabras por bocadillo, o bien recortar el texto para situarlo en un segundo globo.

Enfadado, el hombre se propinó un manotazo.



LA ILUSTRACIÓN



LO VISUAL

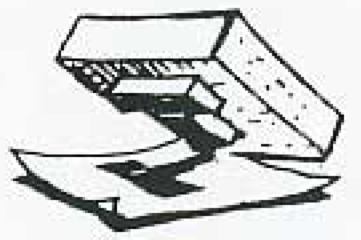
LO VISUAL CONTRA LA ILUSTRACIÓN: En los cómics, los dibujos son visuales. En los libros de texto, son ilustraciones. Lo visual sustituye al texto... La ilustración se limita sencillamente a repetir o ampliar, a decorar o a crear una atmósfera. Recuerda tu cometido como dibujante y no de ilustrador.

TECNOLOGÍA (Imprenta)

Hoy en día, el arte secuencial ha encontrado su mercado principalmente en la publicación de revistas de *comic books* y tiras de periódicos. En el momento en que escribo estas líneas, la creación de cómics para vídeo o medios electrónicos no está muy difundida y no merece ser tenida en cuenta. Ahora bien, la práctica del cómic obliga a estar informado de la tecnología de impresión. Es preciso entenderla y saber preparar el trabajo de acuerdo con ella. La obra del dibujante debe ser reproducible según las condiciones del editor, pues es éste quien decide el método de impresión.

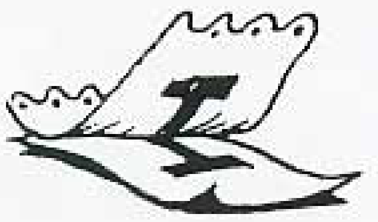
IMPRESIÓN: Tradicionalmente, la impresión es la transferencia de una imagen grabada en una plancha, después de que haya sido bañada con una película de tinta, sobre una superficie de papel. Hay tres sistemas básicos.

IMPRESIÓN TIPOGRÁFICA



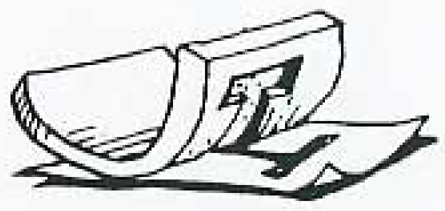
Un sello de goma o tampón es un sencillo ejemplo.

OFFSET



Una huella dactilar es un sencillo ejemplo.

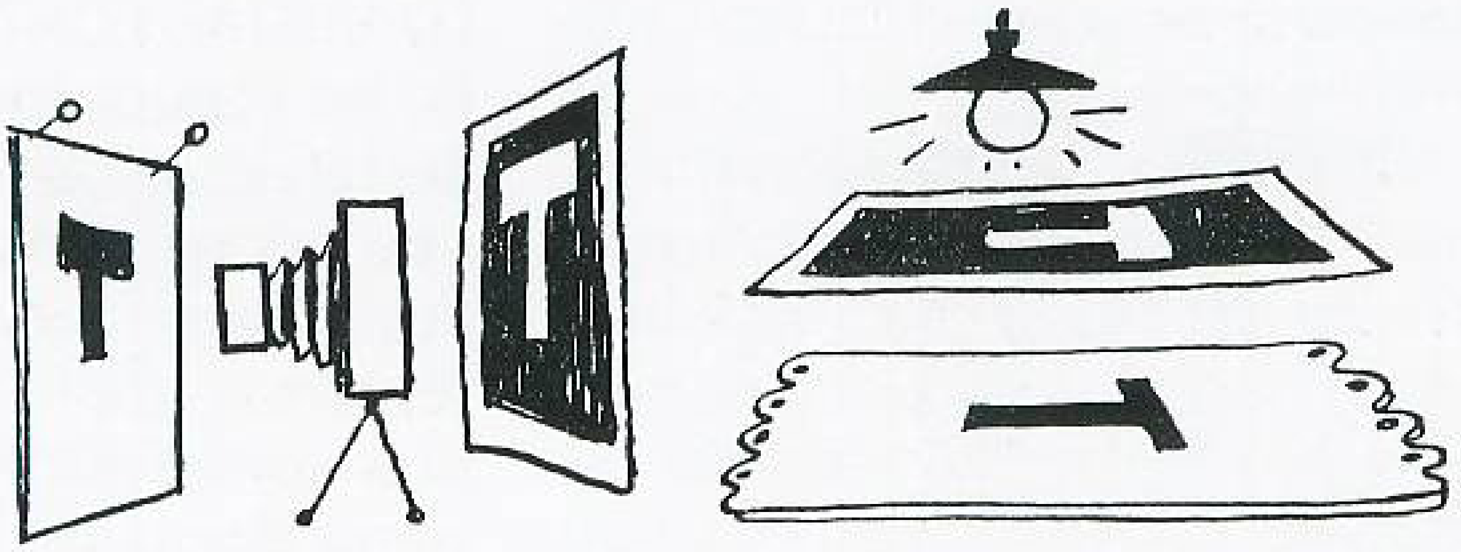
ROTOGRABADO



La tinta del interior de una imagen grabada en el metal, como en un aguafuerte.

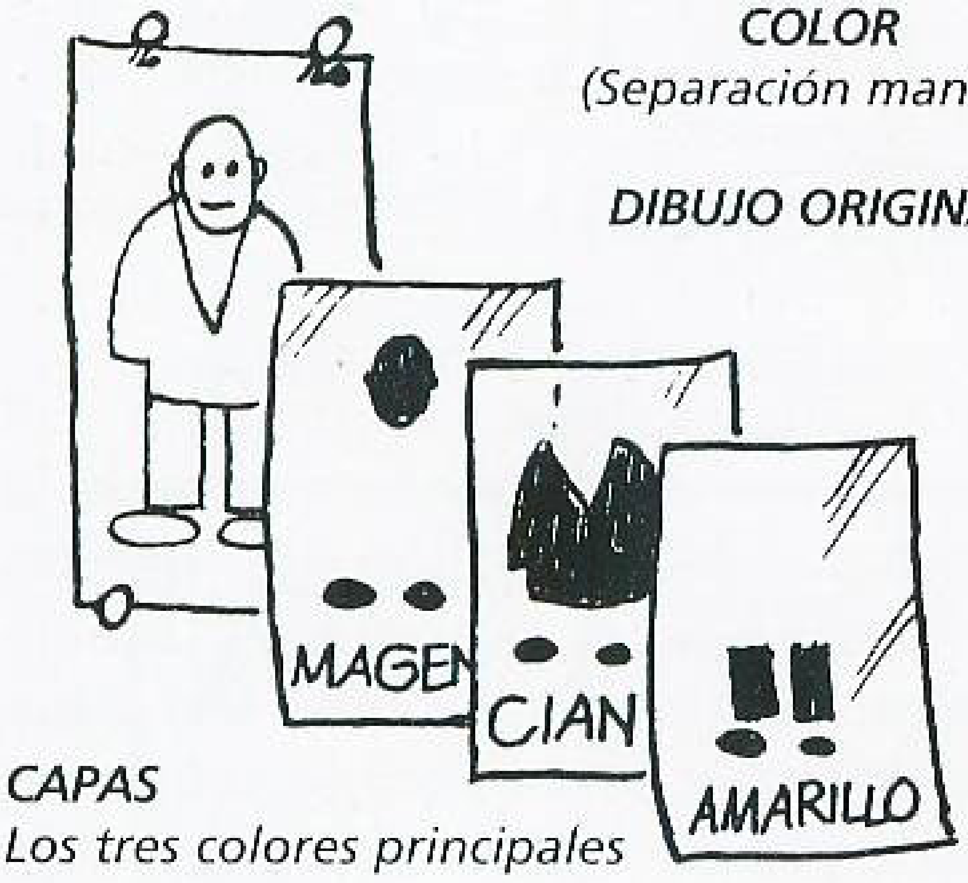
LA REPRODUCCIÓN EN FUNCIÓN DEL ESTILO DE LA PÁGINA: El dibujo se hace pensando en su método de reproducción. Las primeras tiras se dibujaron con un sencillo trazo negro, ya que los periódicos y revistas se imprimían en su mayor parte con el método de impresión tipográfica. El grabado de los medios tonos (grises) era muy tosco y las tramas que usaba resultaban muy burdas. Además, el trazo utilizado debía ser muy enérgico, para poder sobrevivir a la bobina de la imprenta en la superficie basta de un papel de periódico barato y a la pasta de papel (*pulp*). El desarrollo de la impresión offset facilitó el dibujo de trazo más delicado. La impresión por medio del rotograbado no tuvo mucha difusión ni en las publicaciones norteamericanas ni en el estilo de la página de cómic.

GRABADO
La imagen de la página original se transfiere a la placa de impresión.



COLOR
(Separación manual)

DIBUJO ORIGINAL



CAPAS
Los tres colores principales

Nota: *esto sirve para demostrar por qué el trazo de dibujo (en los cómics) mostró una tendencia hacia las líneas "ATRAPADAS".*

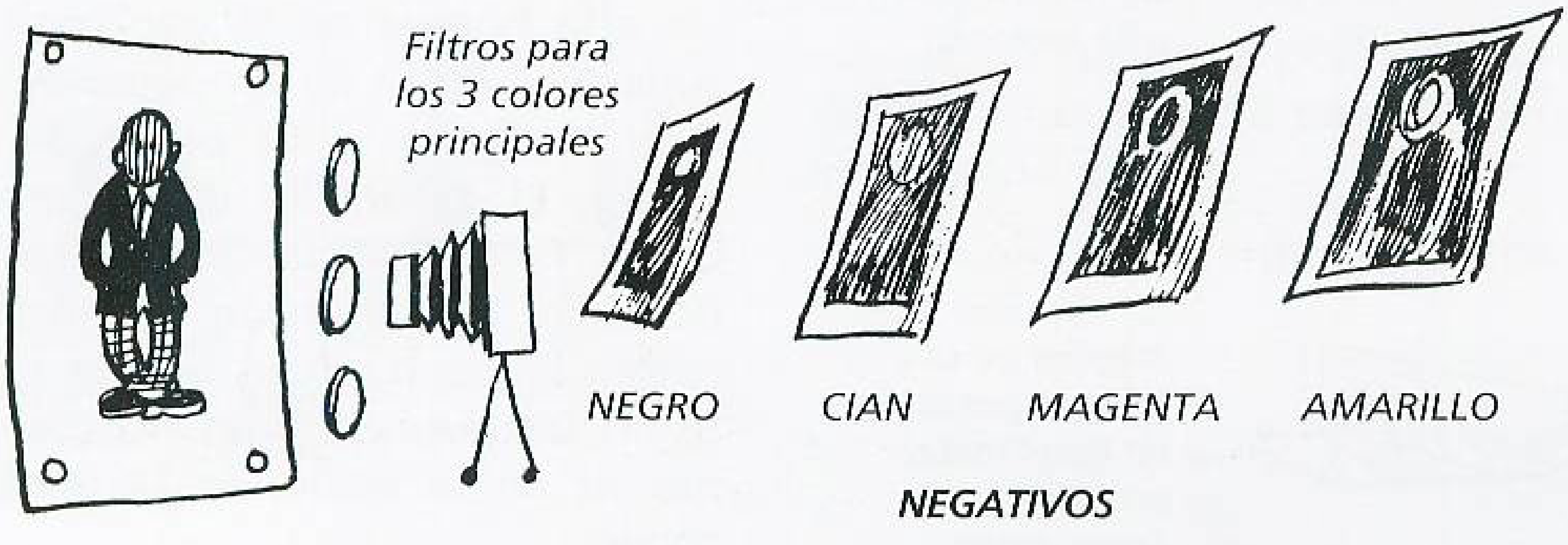
Más adelante, al añadirle el color, se hizo mediante la aplicación de capas y al proceso se le llamó "separación manual". El color elegido se colocaba en cada sitio del dibujo, como "el número pintado" de los libros de colorear de los niños. Como el color lo ponía la gente que trabajaba en el taller de grabado, el dibujante estaba obligado a entregar sus dibujos para que la línea de trabajo "atrapara" o trazara una zona claramente definida para el color. Por lo tanto, las viñetas eran poco prácticas.

De hecho, el dibujante estaba a merced de la gente del taller de grabado.

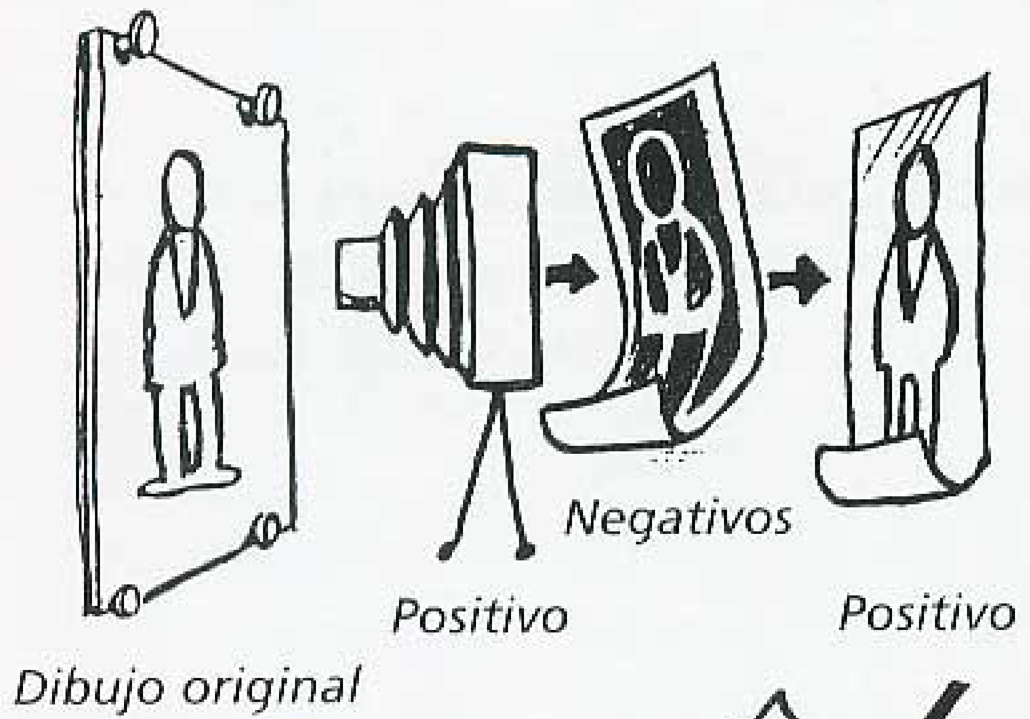
Hoy día, con la llegada de los procesos de impresión más económicos gracias al método del escáner electrónico, el dibujante puede entregar una página proporcionando el color aparte. A continuación, todo el trabajo se "dispara" por el proceso de grabado a todo color.

COLOR
(Proceso de separación)

DIBUJO ORIGINAL A TODO COLOR



PROCESO DE LA COPIA AZUL


Negativos
Positivo
Positivo
Dibujo original

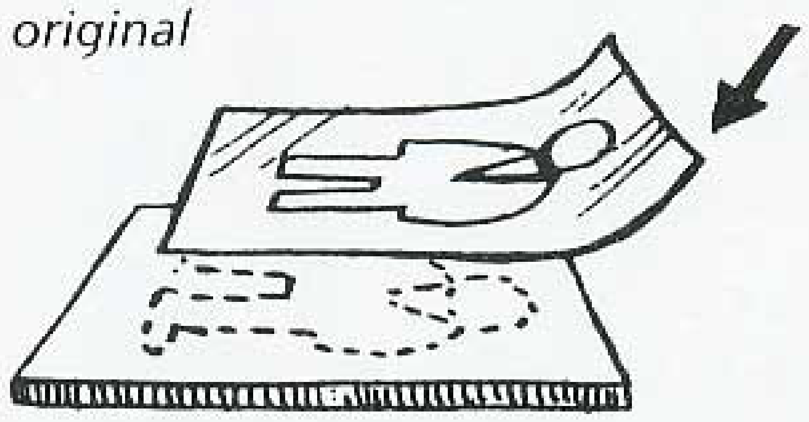
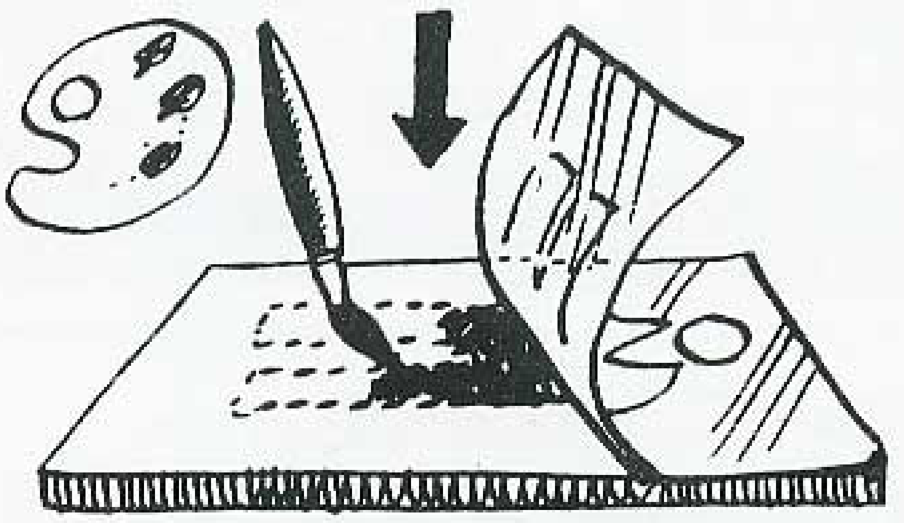


Imagen en azul claro impresa en cartón en azul claro



Dibujo a todo color encima de imagen azul claro sobre cartón

Otro método, el sistema de la "copia azul", conserva la integridad del trazo del dibujo básico además del valor estético de un dibujo a todo color. En este proceso, se prepara primero el trabajo de línea. Luego se "dispara" y queda impreso en azul claro sobre cartón. El trazado de la película se retiene como una solapa o capa, mientras que el cartón azul se pinta a todo color. Este proceso es una especie de separación de color (de 3 colores) al que se le añade la película de negro o "pluma" como el cuarto color. En este método, los bocadillos, que deben ir al descubierto, se vuelven parte de la película.

Al margen de que otros métodos más sofisticados ofrecen una mayor libertad, el de la copia azul es un método muy bueno para el dibujo. La impresión es de tal precisión que resulta muy útil en el empleo de imágenes a modo de lenguaje.

Todo dibujante también deberá seguir teniendo en cuenta lo que pueda deparar un previsible futuro.

PROCESO DE SEPARACIÓN

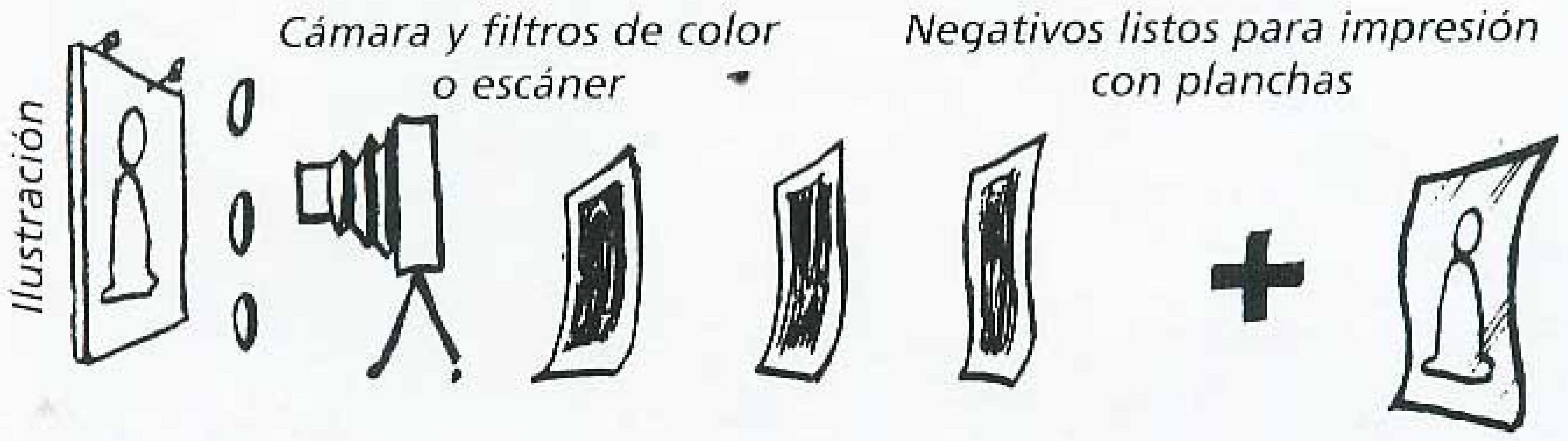
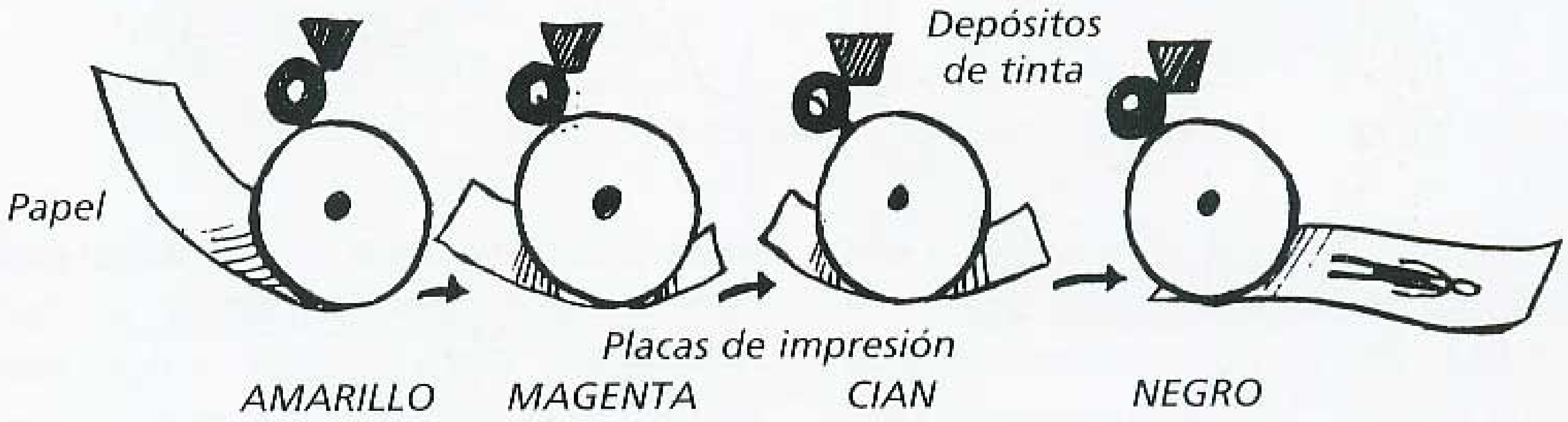


Ilustración
Cámara y filtros de color o escáner
Negativos listos para impresión con planchas

IMPRESIÓN A COLOR

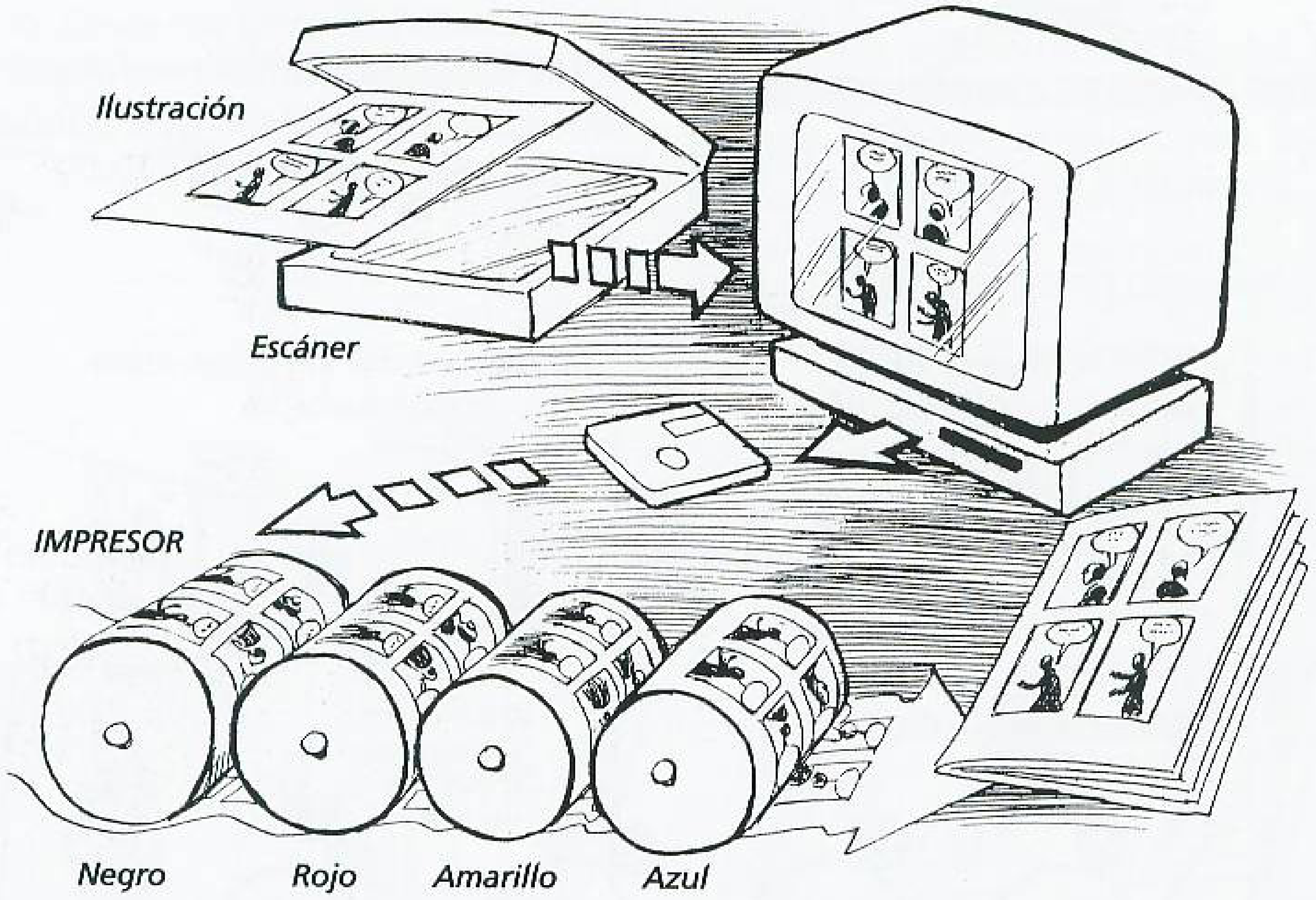

Depósitos de tinta
Papel
Placas de impresión
AMARILLO
MAGENTA
CIAN
NEGRO

EL ORDENADOR

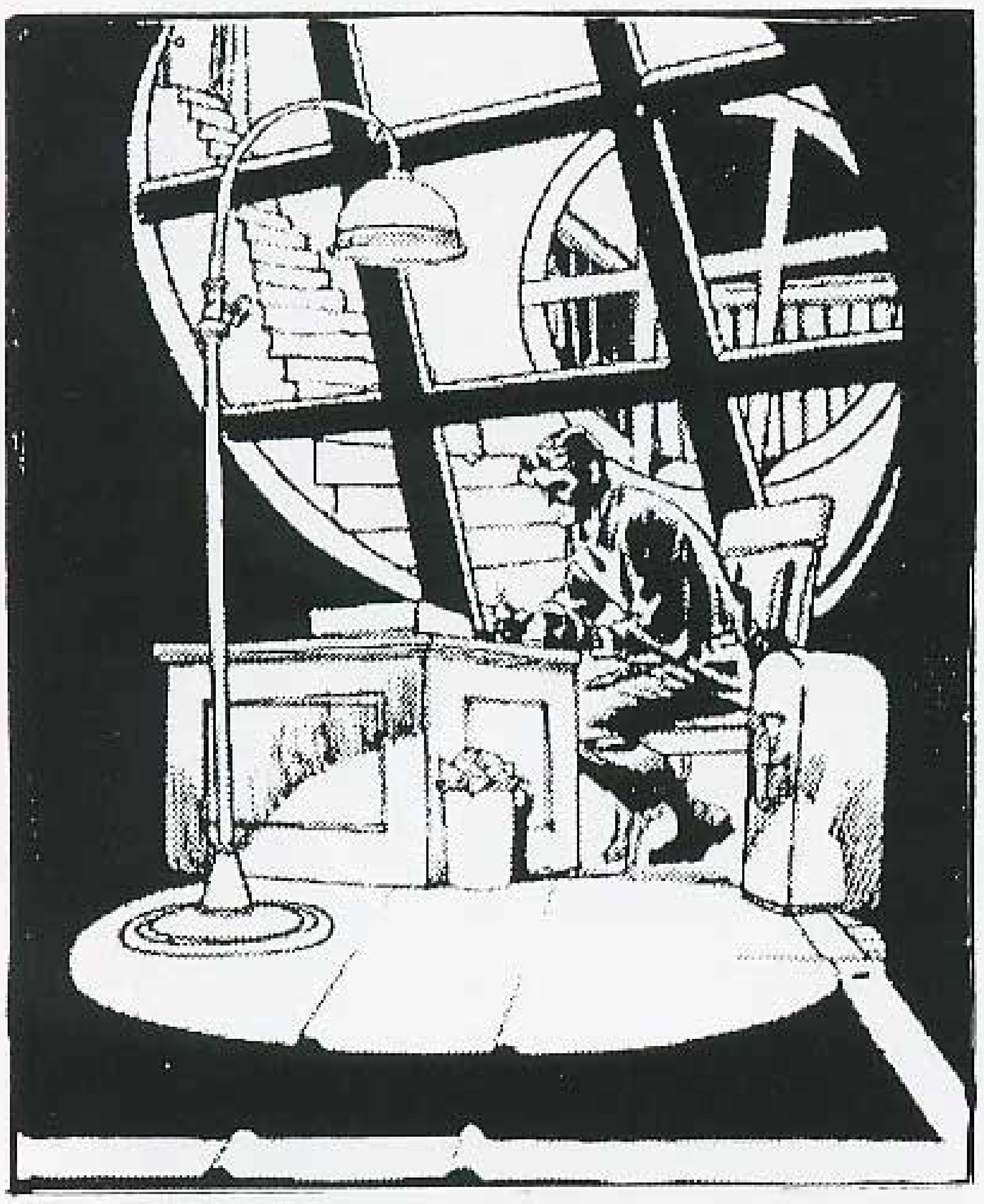
Antes de la aparición del ordenador, la mayoría de cómics e ilustraciones estaban concebidas para reproducirse por lo que en el futuro sería considerado como un "proceso primitivo". Por ese motivo, el artista tenía que adquirir la habilidad necesaria tanto con el pincel como con el lápiz. Las ilustraciones eran entregadas al impresor sobre formato de papel, acompañadas de las tramas adhesivas y las indicaciones de grises realizadas en un papel aparte. Evidentemente, eso influía en el estilo e incluso el nivel de detalle que podía alcanzar el creador. El ordenador aumenta la capacidad creativa del autor al permitirle añadir elementos artísticos y de diseño como los fondos, rotulación o sombras con sólo apretar una tecla o mover un poco el ratón.

EL PROCESO

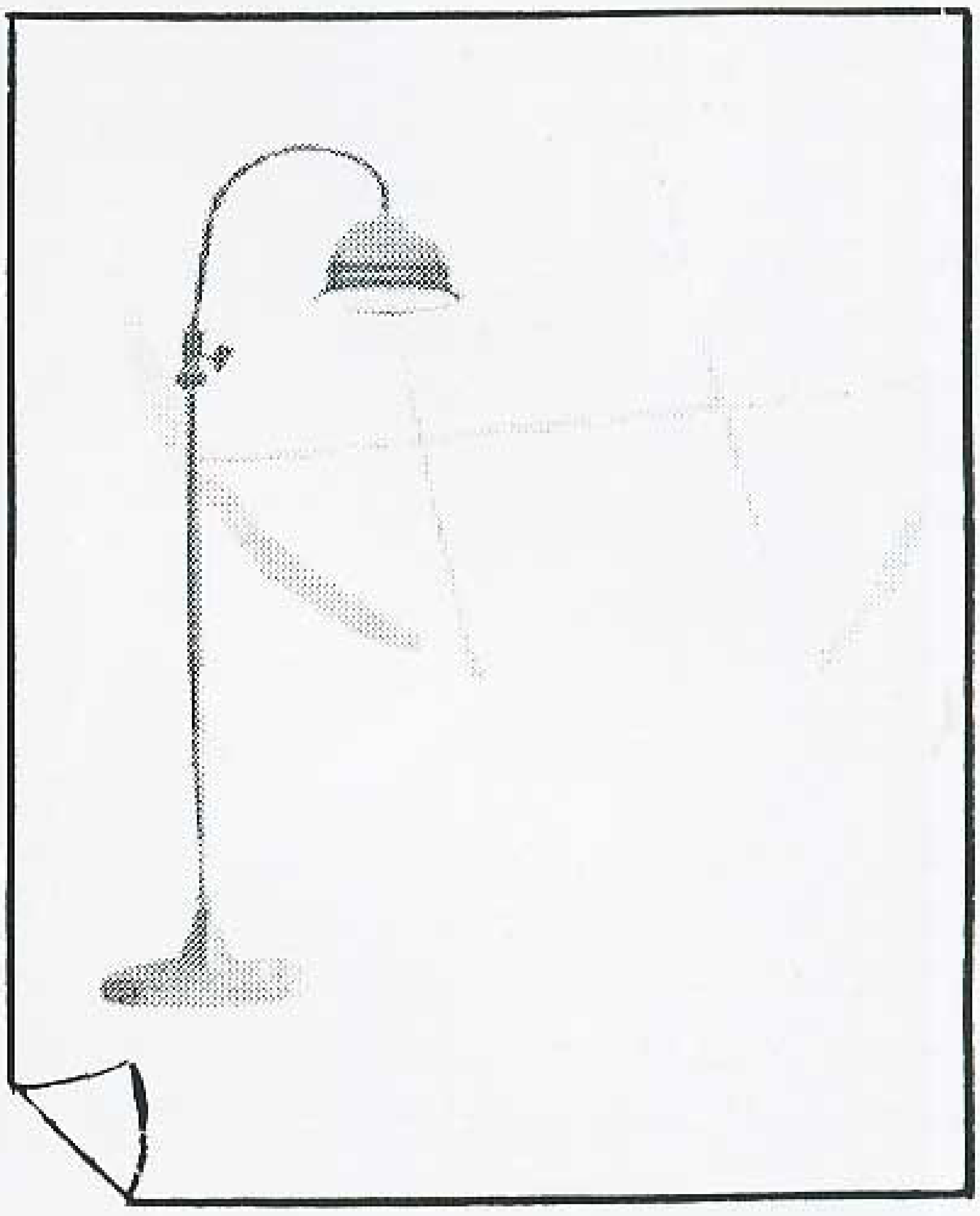
Existe un número limitado de medios generales para transmitir un cómic no animado: el vídeo, el ordenador, Internet o la imprenta. Aquí nos limitaremos a discutir sobre la imprenta. En los tiempos modernos, el impresor recibirá el cómic para ser reproducido a través del ordenador, a menudo con el siguiente proceso:



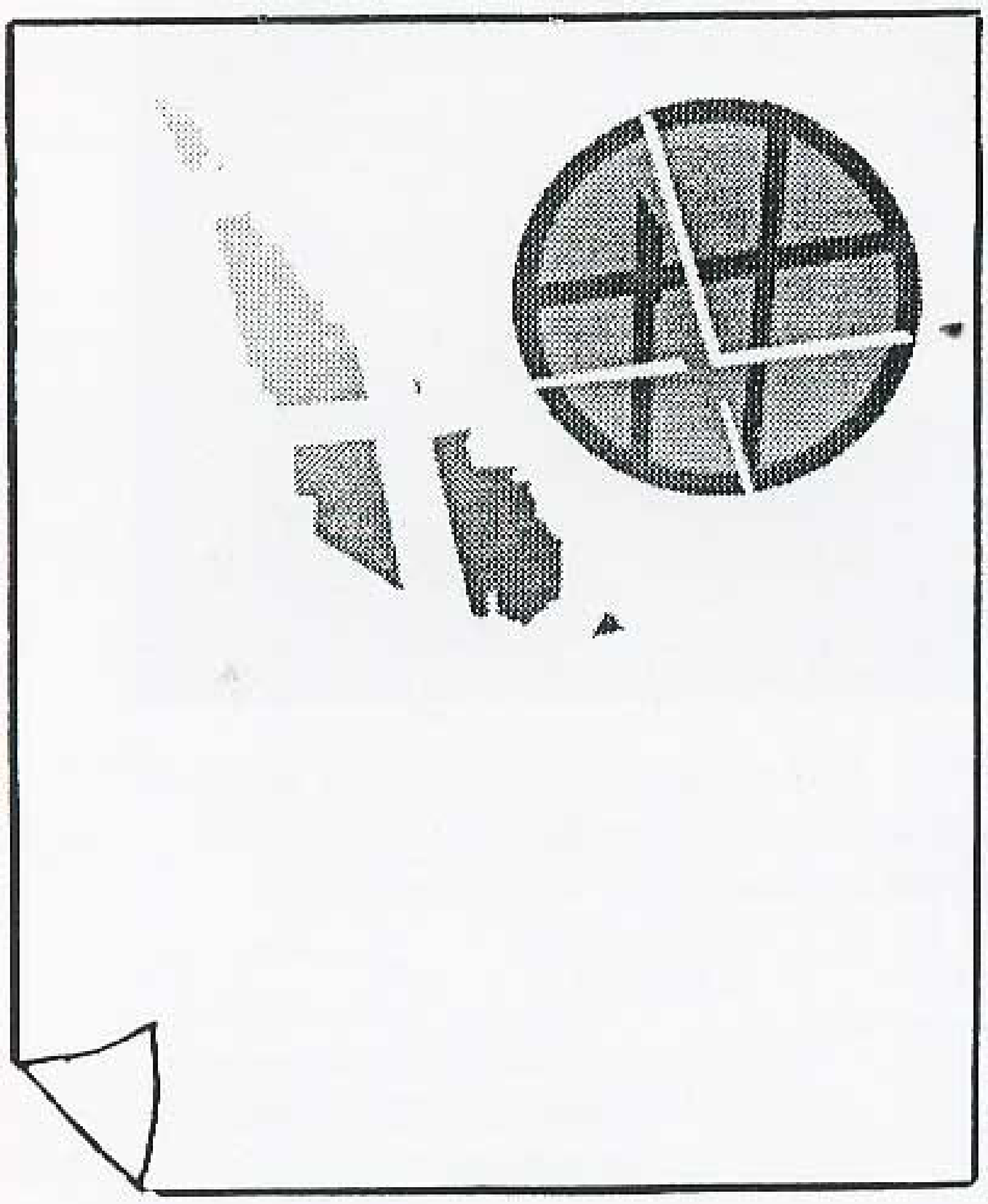
Antes de que se pueda utlizar una ilustración en un ordenador, debe ser escaneada. Así la convertiremos a un formato digital. Las ilustraciones también pueden crearse con una paleta, con lo que obtendremos el mismo resultado. Para añadir color existen programas de retoque que permiten aplicar capas y superponer elementos a la ilustración original sin por ello modificar el trazo de línea. Es algo que se puede hacer superponiendo una sola capa con todos los colores necesarios o añadiendo varias capas, cada una de las cuales deberá ser manipulada por separado.



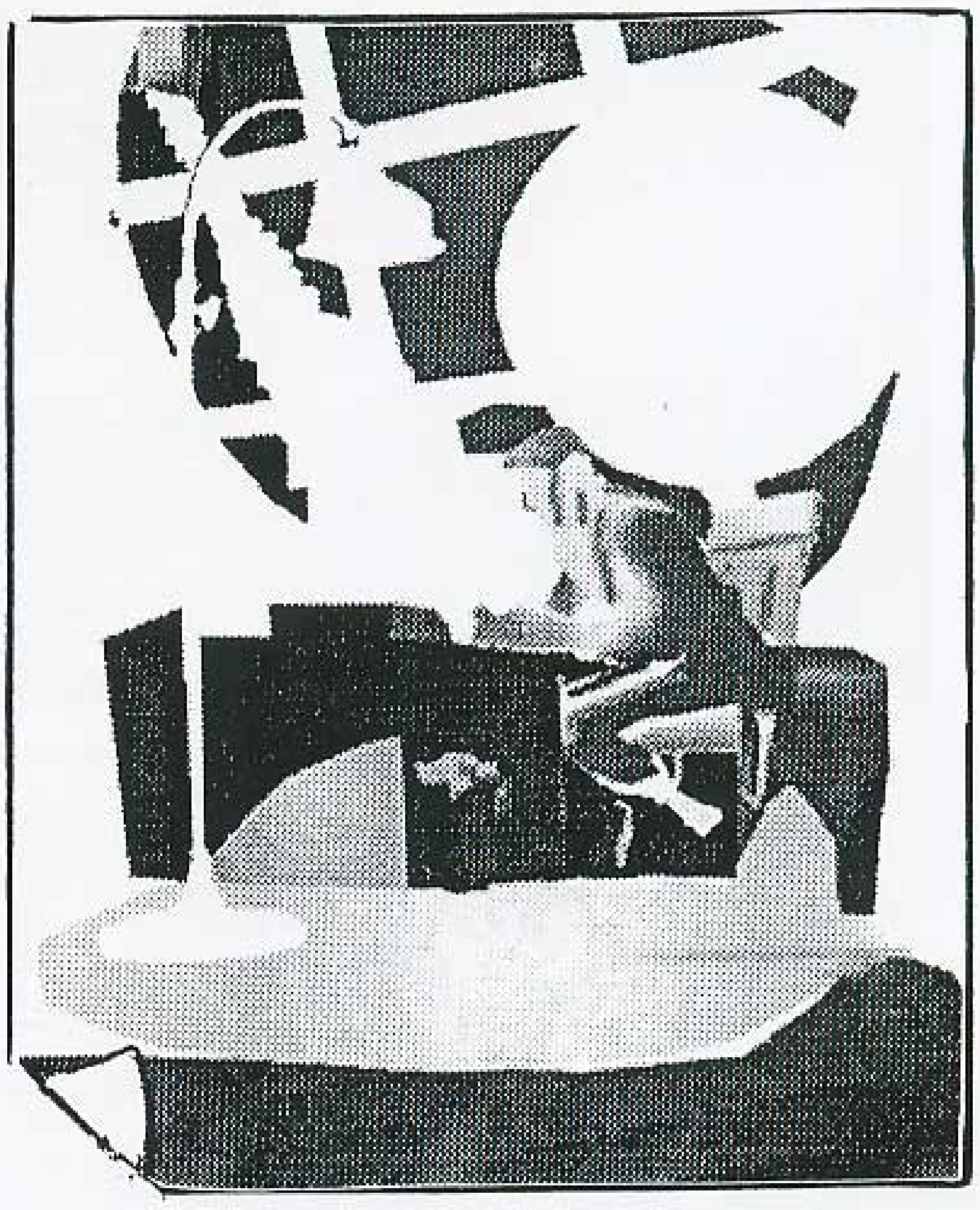
TRAZO ORIGINAL



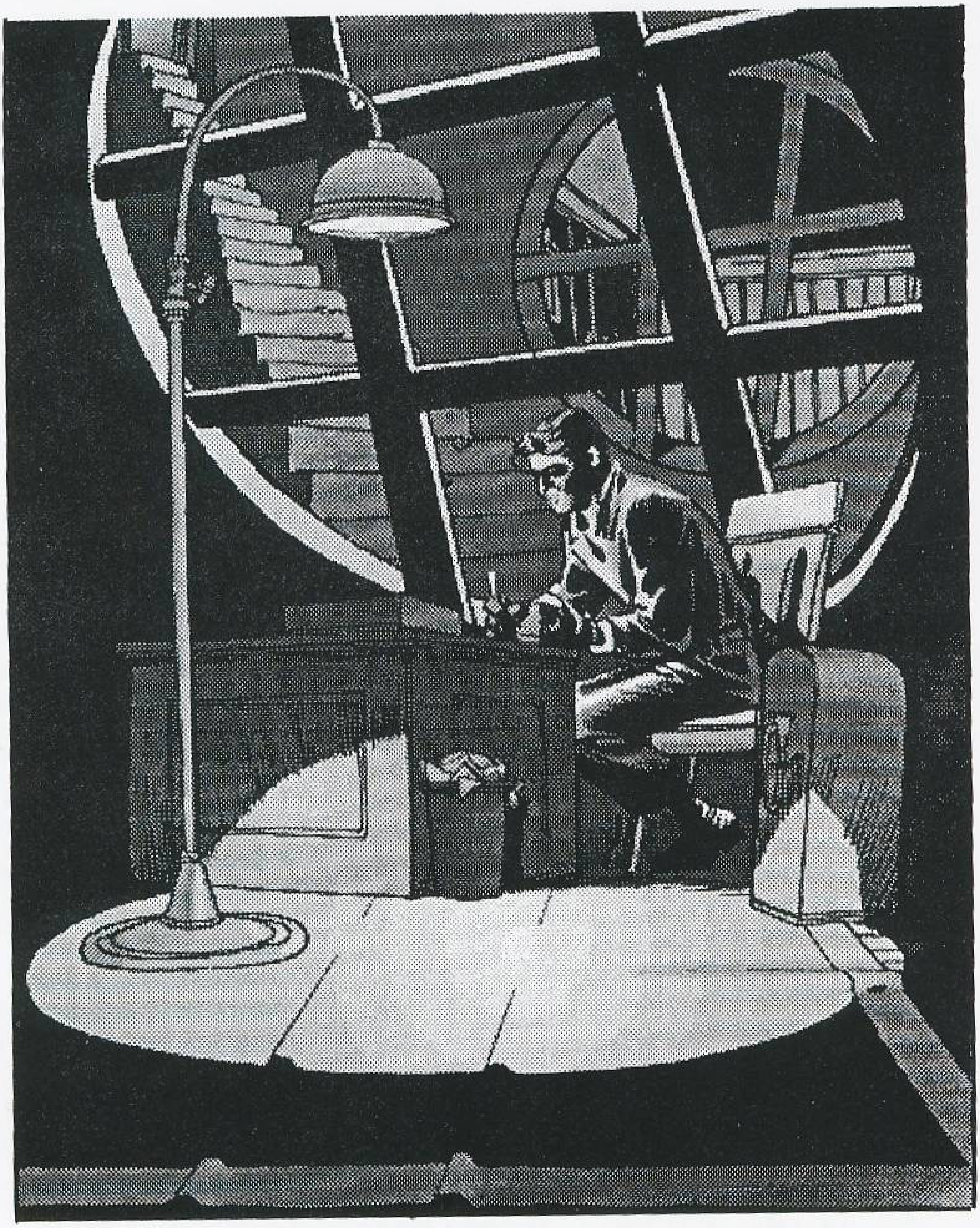
CAPA 1

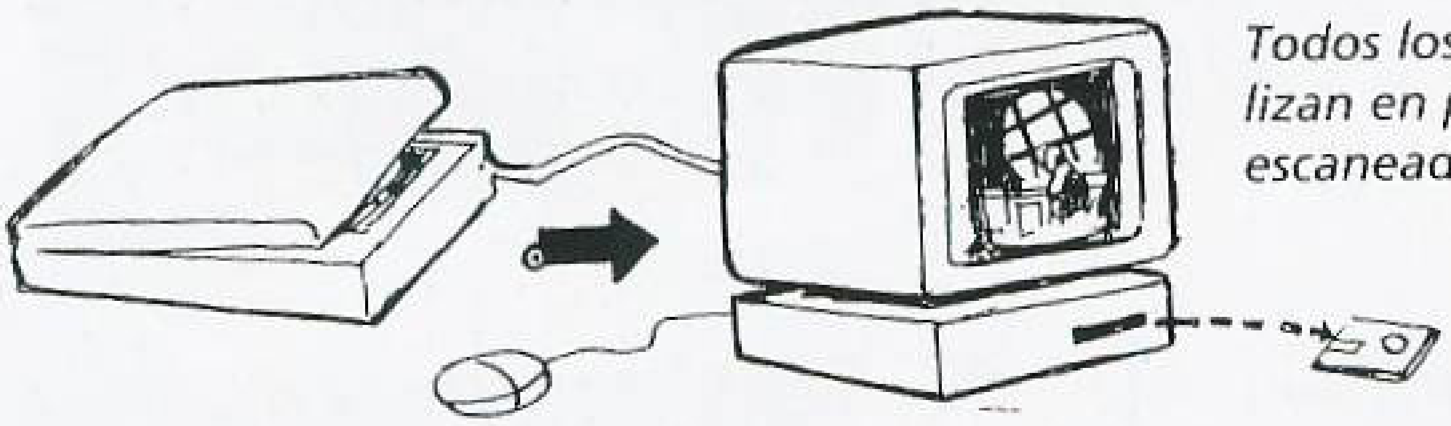


CAPA 2



CAPA 3





Todos los pasos anteriores se realizan en pantalla, una vez se ha escaneado el dibujo original.

Esto también se puede hacer con una página de viñetas.

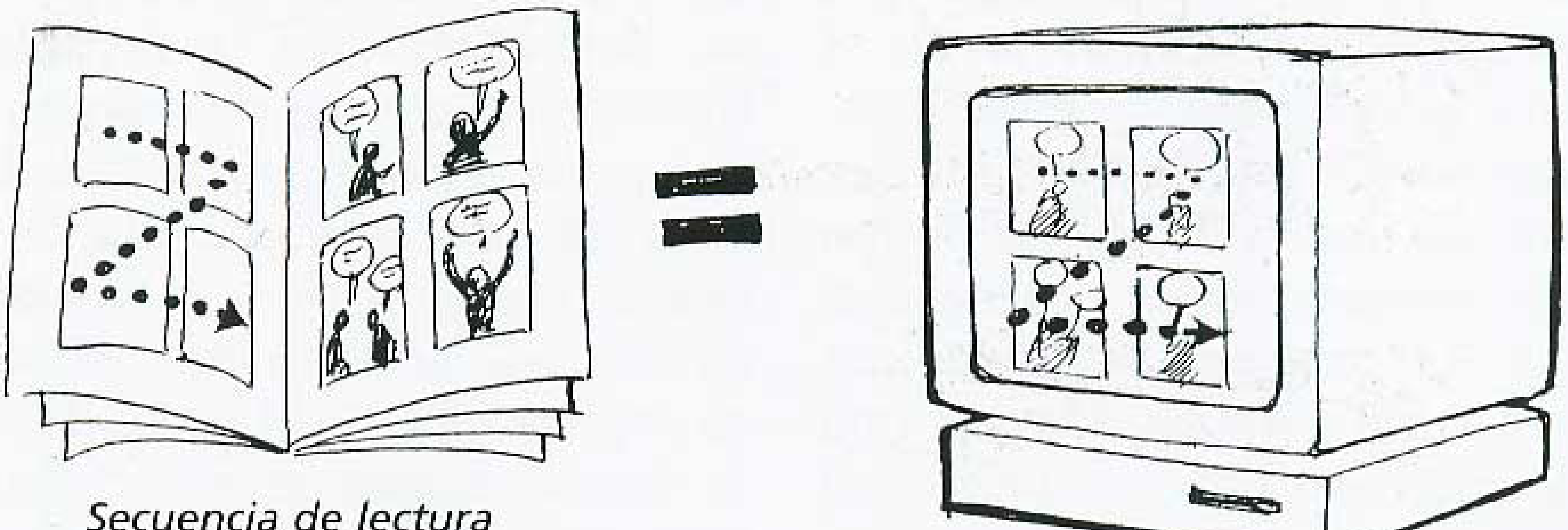
CÓMICS ELECTRÓNICOS

Históricamente, los cómics fueron concebidos para aparecer en una página, en una viñeta o en una tira, publicados dentro de un periódico o revista. Y aunque la explosión de Internet como vehículo de transmisión no tiene por qué reemplazar ese concepto, es ciertamente una alternativa al medio impreso. Por tanto, se hace necesario un examen sobre la capacidad electrónica y su posible efecto sobre el medio. Existe una cierta dinámica de lo "táctil" y del espacio en los formatos impresos que resultan muy diferentes a las "sensaciones" que nos da una imagen en pantalla. No podemos dejar de tener en cuenta el hecho básico de que el arte secuencial es un medio literario que narra mediante la disposición de imágenes y texto en una secuencia inteligible. Sea cual sea el medio de transmisión, los requisitos fundamentales del arte secuencial siguen siendo los mismos. A saber:

NARRACIÓN:	La "historia" debe seguir las convenciones de lectura establecidas.
COMPOSICIÓN:	Las viñetas y las páginas deben estar concebidas según los preceptos narrativos.
PERSONAJES:	La habilidosa creación de los "actores".
EJECUCIÓN GRÁFICA:	La representación de los elementos.

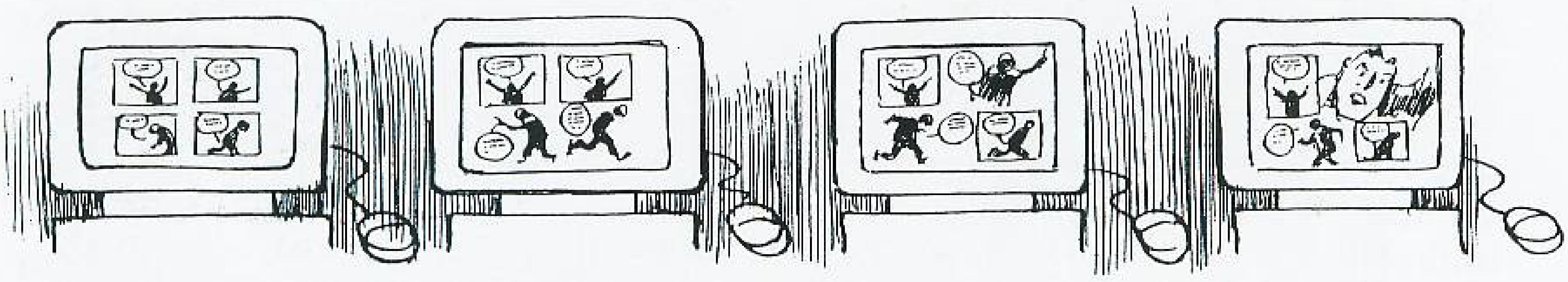
TRANSMISIÓN ELECTRÓNICA

Cuando un cómic para ordenador aparece en pantalla con formato de página, el lector lo lee en el mismo sentido que los formatos impresos. Por eso, tanto la disposición de las viñetas como la composición de las escenas y de los bocadillos sigue las reglas habituales en esos formatos.

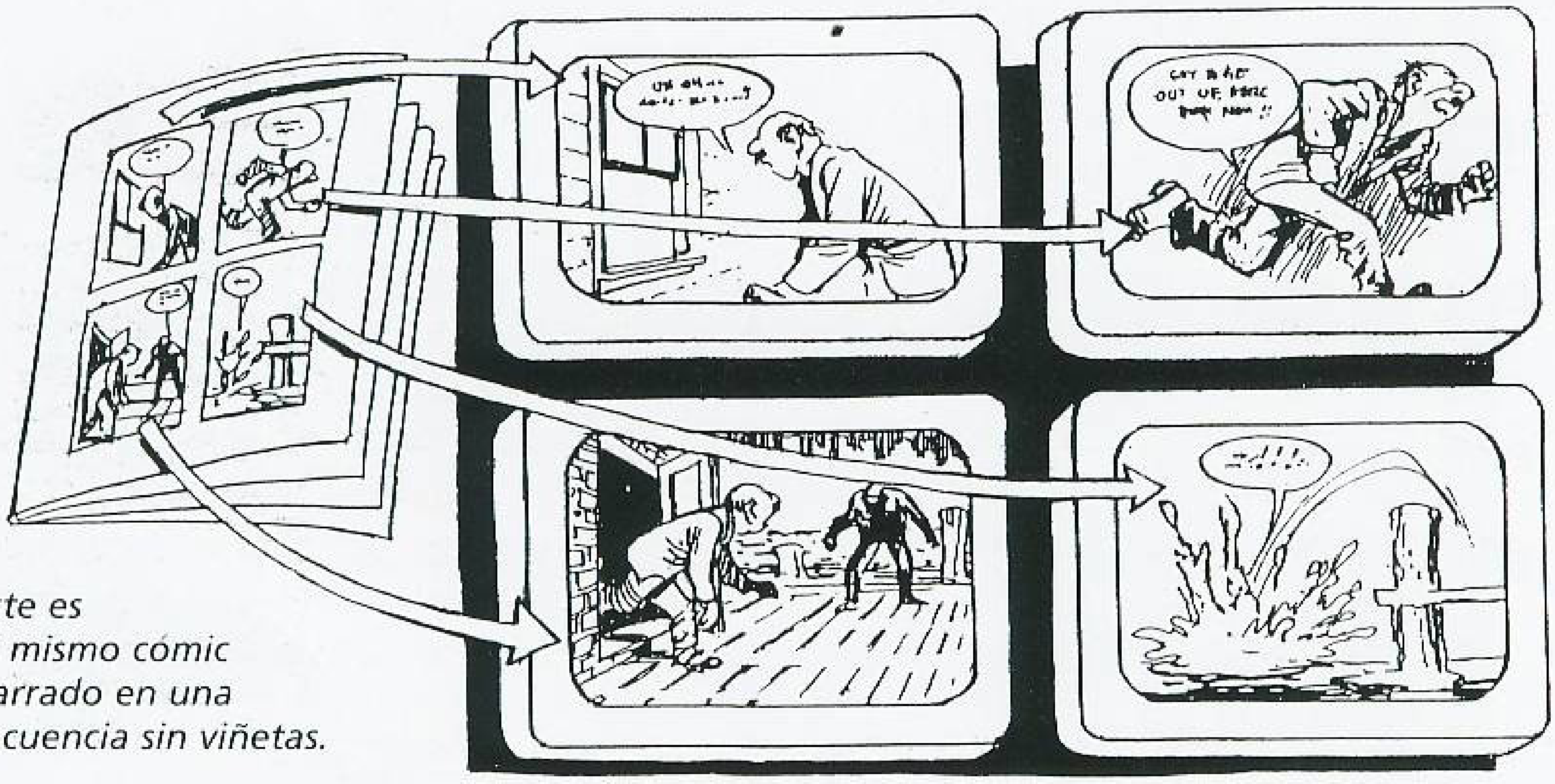


Secuencia de lectura convencional

Debido a las particulares características de "representación" de este formato, se puede experimentar con la disposición de la página, de forma que se altere el ritmo de lectura, diferenciándolo así del que se sigue al hacer lo propio con un formato impreso. He aquí un ejemplo de "variación" de la colocación, con una presentación alternativa de página perfectamente válida:



También existe la posibilidad de que la tramisión tome la forma de una presentación viñeta por viñeta.



Éste es el mismo cómic narrado en una secuencia sin viñetas.

La presentación viñeta por viñeta, naturalmente, elimina la necesidad de emplear la habitual disposición en viñetas. Su función tradicional, como signo de puntuación o de emoción-orientación, ya no es aplicable. Por tanto, el autor debe centrarse en la actuación y la composición de la escena. La postura y los gestos de los actores deben ser más obvios, de forma que sean comprendidos inmediatamente por el lector, que de esta forma se moverá más rápidamente de una escena a otra. Un cómic convencional está sujeto a un ritmo de lectura diferente. En una página impresa, en la que el lector primero echa un vistazo rápido a todas las viñeta de la página, la concentración que dedica a cada viñeta es menos intensa. Pero en ambos casos la acción se sugiere, el tiempo se percibe y el sonido se implica. A medida que la tecnología de transmisión mejore de manera que las imágenes aparezcan más rápidamente y la resolución sea más alta, las ilustraciones también podrán volverse más detalladas. Sin embargo, nunca deberá dejarse de lado el estilo individual y la "personalidad artística" como contribuciones decisivas al contenido emocional de una obra.

LA INDIVIDUALIDAD Y LA PERSONALIDAD EN LA ERA DE LOS ORDENADORES

Tradicionalmente, el arte, su estilo y su individualidad han sido factores vitales para aportar personalidad a un cómic o una tira de cómic. Por lo general, esa "individualidad" nace de una singular habilidad con el lápiz, la pluma o el pincel, y tiene un cierto impacto sobre la cualidad narrativa de la obra. Se podría decir que el estilo es un tipo de imperfección.

Históricamente, la tecnología siempre ha tenido el efecto de extender el alcance de un artista, desafiando su individualidad. La aparición de máquinas (ordenadores) capaces de generar ilustraciones, y no sólo de reproducirlas, tuvo un nuevo impacto sobre la individualidad. Las viejas habilidades con las herramientas más primitivas se están viendo reemplazadas por la nueva habilidad con el ratón o con el lápiz óptico, con el que uno dibuja una imagen mientras mira a una pantalla que no está dentro del área que está manipulando. Ahora, el artista puede crear perspectivas técnicamente perfectas, así como formas geométricamente precisas. Sólo con tocar un botón, el autor tiene al alcance de la mano miles de combinaciones de colores que se mezclan automáticamente, o cientos de dibujos de deslumbrante complejidad. Pero como cualquier otra persona con la misma máquina puede hacer lo mismo, el creador tendrá que realizar algo más que una simple manipulación de la máquina para generar imágenes que sean singulares, con estilo e imperfectamente indivuales, es decir: con personalidad.

Todo parece indicar que la personalidad e individualidad en la práctica del arte secuencial tendrá que nacer de la generación de ideas y del dominio del estilo narrativo.

ÍNDICE

Adición de texto/dibujo....135
aplicación de "la escritura", La....126
arte secuencial de los cómics en la edad de la imprenta y los ordenadores, El....149
bocadillos....28, 154
boceto, El....138
cara, La....111
Caricatura....153
codificar posturas corporales....103
comic books (primeros)....9
Cómics de entretenimiento....142
Cómics de instrucción técnica....144
Cómics electrónicos....161
Cómics instructivos de aptitudes....146
Cómo mirar las cosas....150
Composición....153
Composición de la viñeta....90
contorno de la viñeta, El....53
control de lectura....41
Cousins, Norman (reflexión sobre lo secuencial)....40
Crear la viñeta....43
cuerpo, El....105
cuerpo y la cara, El....113
curso de la narrativa....125
Desarrollo de la historia....129
diálogo entre dibujante y lector....45
disciplinas diversas (cuadro)....149
discurso enmarcado, El....28
Einstein, Albert (relatividad)....30
encapsulación....41
encapsulación del sonido....29
encapsulando el tiempo....30
escritor y el dibujante, El....124
espacio y tiempo....48
estilo cómico y realista....153
fotogramas frente a las viñetas de los cómics, Los....42
función de la perspectiva, La....91
función emocional del marco de la viñeta, La....61
gestualidad....104
Gravedad....152
guión técnico....131
historia del arte secuencial....9
Historia e imágenes....129
imagen como comunicador, La....15
Imágenes sin palabras....18, 26
individualidad y la personalidad en la era de los ordenadores, La....163
jeroglíficos egipcios....103
lapso de tiempo....31
lenguaje de los cómics....9
"lenguaje" del recuadro de la viñeta, El....46
Letras como imágenes....16
Luz/sombra....151
máquina humana, La....150
Mecanismos....152
medida de tiempo, Una....30
micro-diccionario de gestos, Un....104
novela gráfica, La....143
Objetos....152
Omisión del texto....134
ordenador, El....158
página como superviñeta, La....65
Palabras/Dibujo: inseparables....126
palabras y dibujos....135
pantomima....24
perspectiva....91, 151
plano entero....44
plano medio....44
posturas....107
Preparación....150
Priestley, J.B. (Concepción del tiempo)....32
primer plano....44
proceso, El....158
Realismo y perspectiva....93
recuadro de la página y viñeta....65
recuadro de la viñeta como apoyo estructural, El....51
recuadro de la viñeta como estrategia narrativa, El....48
relación página-viñeta....80
relación viñeta-narración....48
reproducción en función del estilo de la página, La....155
ritmo....34
Selección alternativa de la postura....108
símbolos y el alfabeto de los cómics....16
Splash page....64
Story boards....148
superviñeta como página, La....82
Tecnología (imprenta)....155

Telas........152
texto se lee como una imagen, El........12
tiempo enmarcado, El........30
Transmisión electrónica........161
uso de las palabras, El........127
usos del arte secuencial........141
viñeta, la........65
viñeta como medio de control, La........42
viñeta como recipiente, La........45
viñeta como soporte de la historia, la........51
viñeta es un escenario, la........91
viñeta: forma y emoción........61
viñeta sin recuadro, la........47
viñeta y lector........90
visual contra la ilustración, Lo........155
Wolf, Tom (lectura)........9

HISTORIETAS Y PÁGINAS DE CÓMICS

Contrato con Dios........13
La gran ciudad........110, 114
The Spirit: El amuleto de Osiris........54
The Spirit: Deadline........62
The Spirit: Dos vidas........83
The Spirit: El explorador........49
The Spirit: La historia de Gerhard Shnobble........11
The Spirit: Hoagy el Yogui........19
The Spirit: Juego sucio........33
The Spirit: La tragedia de Merry Andrew......47
The Spirit: El Octopus ha vuelto........63
The Spirit: Túnel........52
The Spirit: Visitante........94
Viaje al corazón de la tormenta........138, 140
Vida en otro planeta........26, 66

DICCIONARIO DE VOCABLOS

BOCADILLO	Contenedor de los diálogos de los personajes.
CALLE	Espacio blanco entre viñetas.
CONTORNO	Perímetro de la viñeta.
CONTRAPICADO	Escena enfocada desde el suelo.
ESTILO	Manera de dibujar.
GESTO	Movimiento o expresión humana.
PÁGINA	Una hoja de la publicación o el área total del trabajo.
PICADO	Escena enfocada desde arriba.
POSTURA	Actitud del cuerpo.
RABO	Signo que sale del bocadillo y señala al personaje que habla.
TÉCNICA	Conocimientos que aporta el dibujante a su trabajo.
TIRA	Serie de viñetas (de izquierda a derecha) de una página.
VIÑETA	Recuadro que contiene una escena concreta.

OBRAS DE WILL EISNER
PUBLICADAS POR NORMA EDITORIAL

THE SPIRIT *Col. Cimoc Extra Color nº32, 43, 58, 69,83*

THE SPIRIT *Serie de 76 números*

EL SOÑADOR *Col. El Muro nº2*

EL EDIFICIO *Col. El Muro nº4*

CREPÚSCULO EN SUNSHINE CITY *Col. El Muro nº12*

LA AVENIDA DROPSIE *Col. BN nº23*

VIAJE AL CORAZÓN DE LA TORMENTA *Col. Will Eisner nº2*

CONTRATO CON DIOS *Col. Will Eisner nº3*

UNA CUESTIÓN DE FAMILIA *Col. Will Eisner nº6*

EL ÚLTIMO DÍA EN VIETNAM *Col. Will Eisner nº8*

PEQUEÑOS MILAGROS *Col. Will Eisner nº9*

MOBY DICK *Col. Will Eisner nº4*

EL QUIJOTE *Col. Will Eisner nº7*

EL CÓMIC Y EL ARTE SECUENCIAL *Col. Will Eisner nº1*

LA NARRACIÓN GRÁFICA *Col. Will Eisner nº5*

LOS ARCHIVOS DE THE SPIRIT *(2 volúmenes)*

LAS REGLAS DEL JUEGO

EL CÓMIC Y EL ARTE SECUENCIAL

Will Eisner es, sin lugar a dudas, uno de los grandes maestros mundiales del arte del cómic. Este precursor del noveno arte, nacido en Nueva York en 1917, estudió anatomía y pintura, antes de dar con su verdadera profesión, la de dibujante. A partir de ese momento, **William Erwin Eisner** destacó en los años 30 y 40 como uno de los creadores del formato *comic book* americano. Su primer gran éxito en este sentido fue **THE SPIRIT**, publicado en todo el mundo durante muchos años y que acabó por convertirse en un clásico que influenció a toda una generación de dibujantes.

Tras una larga carrera de éxitos, este genial guionista y dibujante formó su propio estudio de cómic, del que salieron muchos de los mejores historietistas del momento, como **Bob Kane** o **Jack Kirby**. En 1952, concluida la brillante etapa de **THE SPIRIT**, **Eisner** dedicó gran parte de su tiempo a la enseñanza por medio del arte del cómic, creando multitud de manuales técnicos y libros ilustrados que sirvieron de gran ayuda a colectivos tan diferentes entre sí como los estudiantes en edad escolar o el mismo ejército de los Estados Unidos.

Pero a mediados de los años 70, **Will Eisner** volvió de nuevo con lo que sabe hacer mejor: explorar el arte secuencial como medio narrativo. Un ejemplo de ello es **CONTRATO CON DIOS**, la primera novela gráfica publicada en 1978. Desde entonces, ha venido realizando otras novelas gráficas, además de algunas satíricas y serias.

El presente libro, **EL CÓMIC Y EL ARTE SECUENCIAL**, está basado en el popular curso que **Eisner** impartió durante años en el New York's School of Visual Art y contiene un acopio de sus ideas, teorías y consejos acerca de la práctica de narrar historias a través del dibujo. Además, el autor ha revisado y actualizado los contenidos, incorporando el uso de las nuevas herramientas informáticas y electrónicas. Por este motivo, esta obra ofrece, tanto al estudiante serio como a los profesores de dibujo y guión, una oportunidad única para profundizar en el arte del cómic de la mano de uno de sus mayores maestros. Desde su publicación, este libro ha gozado de una excelente acogida en todo el mundo, e incluso se usa como material de referencia en universidades y otros centros dedicados al estudio del cómic, el cine y la literatura.

[redacted]
NORMA
Editorial

[redacted]

[redacted]
ISB 84-8 1-620-3
9 7 848 316206
www. NormaEd rial.com